PC Games

Wissen, was gespielt wird

MIT VOLLVERSION AUF DVD

SILVERFALL
WÄCHTER DER ELEMENTE



ERSTMALS AUF HEFT-DVD

Action-Rollenspiel mit riesigem Umfang und effektreicher Grafik: Ideal für Diablo-Fans!

+ TOP-VIDEOS

Battlefield 3, Crysis 2, Die Sims: Mittelalter, Witcher 2, Homefront

EXKLUSIVE STUDIOBESUCHE

PREY 2

Von Bethesda: Shooter mit offener Spielwelt, RPG-Elementen und packender Story

RECKONING

Konkurrenz für Skyrim: Klassische Fantasy mit furiosem Action-Kampfsystem!

DEAD ISLAND

Das Action-Spiel hinter dem Sensations-Trailer: Zombie-Jagd inklusive Koop-Kampagne

TOP-TITEL IM TEST

CRYSIS 2 • RIFT
SHIFT 2 UNLEASHED
HOMEFRONT
ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD

USK ab 16 freigegeben



04/11 | € 5,50

Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,00; Dänemark dkr 55,00; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,50; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50

BATTLEFIELD 3
NEUE BILDER & INFOS

EDITORIAL



Petra Fröhlich, Chefredakteurin

Treffen Sie die Redaktion bei
facebook
facebook.de/pcgamesde

Fette Beute

DONNERSTAG | 17. Februar 2011

Der Ego-Shooter **Prey** („Beute") heimste vor fünf Jahren Top-Wertungen am laufenden Meter ein. Für die exklusive PC-Games-Titelstory zum Nachfolger reist Redakteur Robert Horn direkt zu Human Head nach Madison, der Hauptstadt des US-Bundesstaates Wisconsin. Und so viel sei verraten: Mit dem Vorgänger hat der zweite Teil nur wenig mehr als den Namen gemein. Mehr ab Seite 18!

DIENSTAG | 1. März 2011

„Hab grade im PC-Games-Podcast gehört, wie toll der Trailer sein soll … und es stimmt! Hat mich voll aus den Socken gehauen, was ich da gesehen habe, super Idee und genial gemacht. Abwarten, ob das Spiel etwas damit gemein haben wird." – So und ähnlich lauten die Reaktionen in den Foren von pcgames.de auf den schaurig-schönen, bewegenden Trailer zu **Dead Island**. Wir wollen natürlich wissen, welche Art Spiel sich hinter einem Video verbirgt, das sich wie ein Lauffeuer im Internet verbreitet. Sebastian Weber schaut sich den Shooter ganz genau an – und prophezeit, dass uns nach **Dead Space 2** erneut ein ausgesprochen kontroverses, weil brutales Erwachsenen-Spiel ins Haus steht. Urteilen Sie selbst: Die Preview startet auf Seite 32.

FREITAG | 18. März 2011

Immer wieder kommt es vor, dass wir Ihnen zu einer Spieleneuheit noch keinen „richtigen" Test anbieten können – das ist zum Beispiel dann der Fall, wenn ein Multiplayermodus schlichtweg nicht unter realistischen Bedingungen testbar ist. In den meisten Fällen hält aber auch einfach der Hersteller bewusst die Testversion zurück und erlaubt Wertungen erst zum Verkaufsstart (drei Mal dürfen Sie raten, warum). Das ärgert die Redaktion, denn natürlich möchten wir Ihnen so früh wie möglich unsere Einschätzung mit auf den Weg geben. Deshalb starten wir in dieser Ausgabe eine Art Vorschau-Test-Hybrid namens „Vortest", der all unser Wissen und all unsere Eindrücke von Messen, Studiobesuchen, Beta-Versionen etc. bis Redaktionsschluss zusammenfasst. Updates gibt es dann wie immer direkt zum Release auf www.pcgames.de. Los geht es diesmal mit dem witzigen **Die Sims: Mittelalter** (Seite 72), das einen ausgezeichneten Eindruck macht.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe und der Vollversion des Action-Rollenspiels **Silverfall: Wächter der Elemente** (zum ersten Mal auf Heft-DVD) wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

HELDEN DER ARBEIT



Jeden Monat geben viele Menschen ihr letztes Hemd, damit PC Games pünktlich erscheint. Hier stellen wir einige von ihnen vor.
Die Game Developers Conference (GDC) in San Francisco ist so etwas wie das Familientreffen der Spieleentwickler: Hier geben sich die bekanntesten Designer die Klinke in die Hand. Unsere Redakteure Sebastian Stange (links) und Robert Horn berichteten an allen Messetagen live auf pcgames.de – eine Zusammenfassung lesen Sie auf Seite 116.

AKTUELL IM HANDEL



PC Games MMORE 4/11
Unser Schwestermagazin für World of Warcraft-Spieler hat diesmal das exklusive „Handbuch für Raid-Instanzen" zum Herausnehmen im Gepäck. Außerdem gibt die Redaktion wertvolle Tipps, wie Sie Ihren Account vor Spitzbuben schützen. Die neue MMORE gibt's überall dort, wo es PC Games gibt – und natürlich unter shop.pcgames.de.



N-ZONE 3DS-Sonderheft
Nintendos neueste Wunderkiste ist endlich da und liefert dreidimensionales Spielvergnügen für unterwegs. Das N-ZONE-Sonderheft erklärt die Hardware, zeigt sinnvolles Zubehör und stellt natürlich die besten Spiele zum 3DS-Verkaufsstart vor. Das Magazin können Sie bestellen (shop.n-zone.de) oder am Kiosk erwerben.

INHALT 04/11

AKTUELLES
ab Seite 10

HARDWARE
ab Seite 132

THEMA

MAGAZIN
ab Seite 116

MODS & MAPS
ab Seite 128

SERVICE

VORSCHAU
ab Seite 16


Seite 18

PREY 2
Neuer Hauptcharakter, neues Setting, Open-World-Gameplay: Entwickler Human Head Studios wirft bei der Fortsetzung zum preisgekrönten Ego-Shooter **Prey** praktisch alles über den Haufen. Wir verraten, warum uns der Titel dennoch umgehauen hat.


Seite 26

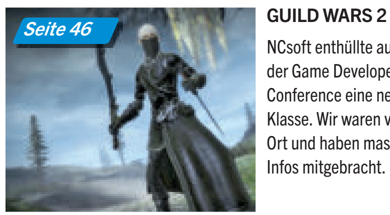
KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING
Klassisches Fantasy-Action-Rollenspiel mit vielen zündenden Ideen, packenden Kämpfen, Edeloptik und hoher Langzeitmotivation. Ein echter Konkurrent für Blizzards **Diablo 3**?


Seite 32

DEAD ISLAND
Zombies im Urlaubsparadies: In Techlands Action-Titel setzen Sie sich mit selbstgebauten Waffen gegen die untote Horde zur Wehr.


Seite 38

BATTLEFIELD 3
Wir haben die Entwickler von Dice in Stockholm besucht, um den neuesten Teil der Shooter-Reihe selbst in Augenschein zu nehmen.


Seite 46

GUILD WARS 2
NCsoft enthüllte auf der Game Developers Conference eine neue Klasse. Wir waren vor Ort und haben massig Infos mitgebracht.


Seite 54

THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS
Große Vorschau auf den RPG-Leckerbissen des Jahres: Wir durften ein paar schöne Stunden mit dem Hexer verbringen.

WEITERE VORSCHAU-THEMEN:

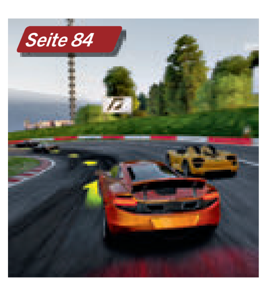
TEST

ab Seite 76



CRYSIS 2

Dschungelkampf war gestern – die **Crysis**-Aliens haben New York erreicht! Wie im Vorgänger schlüpfen Sie in einen mächtigen Kampfanzug und machen der außerirdischen Brut den Garaus. In unserem ausführlichen Testbericht erfahren Sie alles über die Solokampagne, den Mehrspielermodus, das 3D-Gameplay und die Hardware-Tücken des Ausnahme-Shooters.



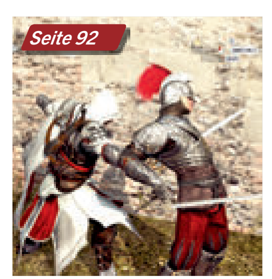
NEED FOR SPEED: SHIFT 2 UNLEASHED

Realistischer als **Hot Pursuit** und in jeder Beziehung besser als der Vorgänger: **Shift 2** ist ein Bombenrennspiel mit ein paar kleinen Macken.



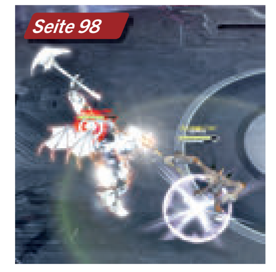
HOMEFRONT

Kurze Solokampagne, grandioser Mehrspielermodus: Der abwechslungsreiche Ego-Shooter der Kaos Studios (**Frontlines: Fuel of War**) auf dem PC-Games-Prüfstand.



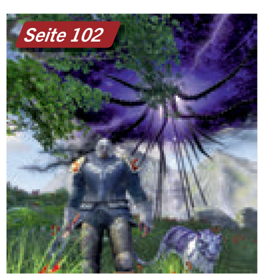
ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD

Ezio, der Held aus Teil 2, ist zurück und diesmal mischt er mit seiner frisch gegründeten Meuchelmördersippe die ewige Stadt Rom auf.



DARKSPORE

Nie mehr niedlich? Fantasievolles Action-Rollenspiel der Spore-Macher mit packenden Kämpfen, aufwendigen Personalisierungsmöglicheiten und enormer Langzeitmotivation.



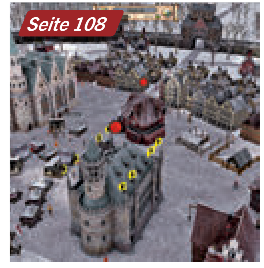
RIFT

Kunstvoll gestaltetes Online-Rollenspiel, das die besten Elemente aus Genregrößen wie **World of Warcraft** oder **Warhammer Online** mit innovativen Ideen zu einem stimmigen Ganzen verbindet.



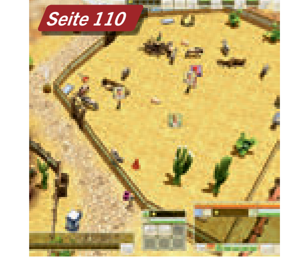
BLOODLINE CHAMPIONS

Gutes Spiel darf auch gratis sein: Wilder Genremix aus Action-Rollenspiel und Multiplayer-Shooter in isometrischer Perspektive.



PATRIZIER 4: AUFSTIEG EINER DYNASTIE

Das Add-on erweitert Kalypsos Wirtschaftssimulation um zusätzliche Handelsoptionen und einen Mehrspielermodus für bis zu vier Spieler.



WILDLIFE PARK 3

Einfach nur in den Tierpark gehen ist Ihnen zu langweilig? Dann werden Sie doch selbst zum Zoobesitzer! Wir prüfen, wie viel Spielspaß in der tierischen Simulation steckt.

SPIELE IN DIESER AUSGABE

VOLLVERSION auf DVD

Silverfall: Wächter der Elemente

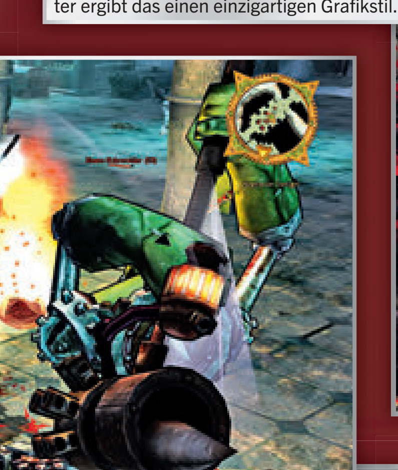


Fakten zum Spiel im Überblick:

- Eigenständig lauffähiges Add-on zum Action-Rollenspiel **Silverfall**
- Sechs Rassen, aus denen Sie Ihren Helden wählen
- Freie Charakterentwicklung mit mehreren Dutzend Fähigkeiten und vier Hauptattributen
- Motivierende Dauerklick-Kämpfe gegen unterschiedliche Gegnertypen
- Einzigartige Fantasy-Welt, in der Technik und Natur um die Vorherrschaft ringen
- Gewaltiges Arsenal verschiedenster Ausrüstungsgegenstände
- Acht Begleitcharaktere, von denen bis zu zwei den Helden im Kampf unterstützen
- Handwerkssystem erlaubt den Bau eigener Waffen und Rüstungen, bei denen sich vom Aussehen bis zu den Werten alles bestimmen lässt
- Frei anpassbare Benutzeroberfläche, deren Anzeigen sich verschieben lassen



Wie im Comic
Die Cel-Shading-Technik umgibt Figuren und Gegenstände mit einem dicken, schwarzen Rand. Zusammen mit dem ungewöhnlichen Aussehen vieler Monster ergibt das einen einzigartigen Grafikstil.



Gegnermassen
Im Spielverlauf schicken Sie mehrere tausend Widersacher zu Boden. Unterschiedliche Resistenzen und Spezialangriffe der Feinde sorgen zusammen mit der großen Bandbreite an Heldenfähigkeiten für Abwechslung in den Gefechten.

EINSTIEG AUF LEVEL 45

Während Sie in anderen Rollenspielen einen Helden von der Pike auf trainieren, ist Ihr Charakter hier bereits zu Beginn ein mächtiger Kämpfer.

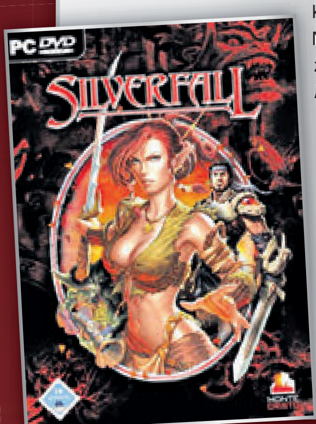
Am Beginn von **Silverfall: Wächter der Elemente** steht die Charaktererstellung, in deren Verlauf Sie das Programm darüber aufklärt, dass der Held bereits auf Stufe 45 startet. Sollten Sie das Hauptspiel **Silverfall** (siehe Kasten „Die Unterschiede zum Original" auf der nächsten Seite) ebenfalls installiert haben, steht Ihnen auch die Möglichkeit offen, die ursprüngliche Kampagne mit einem Level-1-Helden und den Neuerungen aus **Wächter der Elemente** anzugehen.
Wer dagegen „nur" unsere Vollversion spielt, darf sich nach der Wahl von Rasse und Aussehen für eine vorgefertigte Klasse entscheiden. Einsteiger erhalten damit einen vorgeformten Charakter, dessen Attributs- und Skillpunkte bereits verteilt sind. Wollen Sie dagegen jeden Aspekt der Fähigkeitenentwicklung selbst bestimmen, so wählen Sie die Option „Freie Spezialisierung". In diesem Fall liegt im Inventar des Charakters eine Auswahl an Waffen und Rüstungen statt der spezialisierten Gegenstände einer vordefinierten Klasse bereit.



DIE UNTERSCHIEDE ZUM VORGÄNGER

Bei unserer Vollversion handelt es sich um ein eigenständig lauffähiges Add-on, welches das Hauptspiel in allen Belangen überflügelt.

Silverfall erschien im März 2007 und bot solide Schnetzelkost der Marke **Diablo**. Der ungewöhnliche Grafikstil mit den nachgezeichneten Konturen sowie der sich durch die Geschichte ziehende Konflikt zwischen Natur und Technik zeichneten das Action-Rollenspiel aus. Doch Probleme mit der Steuerung, technische Fehler und eine auch modernste PCs in die Knie zwingende Optik vermiesten so manchem Interessenten den Spielspaß.



Fast genau ein Jahr nach der Veröffentlichung des Hauptspiels folgte die Erweiterung **Wächter der Elemente**, die auch ohne **Silverfall** lauffähig ist. Entwickler Monte Christo behob mit dem Add-on etliche Bugs, optimierte die Grafik für schönere sowie zugleich flüssigere Szenen und führte ein umfangreiches Handwerkssystem ein, mit dem sich aus bei Gegnern gefundenen Bauteilen Waffen und Rüstungen herstellen lassen. Die Bedienung erfuhr eine Überarbeitung; die einst sperrigen Menüs ließen sich fortan frei auf dem Bildschirm verschieben. Daneben trumpfte **Wächter der Elemente** natürlich auch noch mit einer eigenen Kampagne samt frischer Inhalte wie zwei zusätzlichen Rassen (Echsenmenschen und Zwerge), neuen Gegnertypen und einer Warenladung weiterer Ausrüstungsteile sowie Fähigkeiten auf. Die direkt an die Geschehnisse des Originals anknüpfende Geschichte beginnt in der Metropole Silverfall, die Sie im Hauptspiel gerettet haben. Als Bürgermeister der Stadt in den Wolken ziehen Sie einmal mehr in die Wildnis, um einer Verschwörung auf die Schliche zu kommen.

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM
- CPU: 2 GHz
- Arbeitsspeicher: 512 MB RAM
- Grafikkarte: Direct-X-9-kompatibel mit 128 MB Grafikspeicher
- Benötigter Festplattenspeicher: 10 Gigabyte
- Betriebssystem: Windows XP, Vista, 7

EMPFOHLEN
- CPU: 2,4 GHz
- Arbeitsspeicher: 1 GB RAM
- Grafikkarte: Direct-X-9-kompatibel mit 128 MB Grafikspeicher
- Benötigter Festplattenspeicher: 10 Gigabyte
- Betriebssystem: Windows XP, Vista, 7

Tipps und Lösungshilfen zum Spiel finden Sie in der Extended-Ausgabe dieser PC Games.

DIE BENUTZEROBERFLÄCHE IM DETAIL

Fähigkeitenübersicht
Durch Druck auf die Taste „K" rufen Sie den Talentbaum auf, dessen Skills in die Kategorien Kampf, Magie, Rasse und Handwerk aufgeteilt sind. Nach einem Stufenaufstieg verteilen Sie Fähigkeitspunkte mittels der Pluszeichen; Ihre Entscheidung können Sie bei einem Ausbilder in der Hauptstadt Silverfall rückgängig machen – gegen die Zahlung von Gold.

Inventar
Gefundene Gegenstände landen im Rucksack, den Sie mit der Taste „I" aufrufen. Waffen und Rüstungsteile ziehen Sie auf eine der zwölf Ablageflächen, um sie anzulegen. Falls der Held in Begleitung unterwegs ist, haben Sie mittels der rot markierten Schaltflächen Zugriff auf das Inventar der Gefährten. Tipp: Mit der X-Taste schnappen Sie sich alle am Boden liegenden Objekte auf einmal.



Schnellleiste
Ziehen Sie Skills aus Ihrer Fähigkeitenübersicht auf die acht freien Slots und aktivieren Sie sie im Kampf mit dem Ziffernblock der Tastatur.

Charakterfenster
Neben Informationen zur Gesinnung und den Statuswerten des Helden zeigt Ihnen das Spiel in dieser Übersicht (Taste „C") die vier Hauptattribute an. Mit jedem Levelaufstieg erhalten Sie eine Handvoll Punkte, die Sie in die Steigerung von Stärke, Beweglichkeit, Vitalität und Intelligenz stecken.

Statusanzeige
Der Stern in der Mitte verrät Gesundheits- (rot) und Energiezustand (blau) des Helden, dazwischen verläuft die Säule mit den gesammelten Erfahrungspunkten.

PROTOTYPE 2

Das Open-World-Gemetzel geht weiter!



BOSSGEGNER | Dieser Koloss fegt mit seinem riesigen Arm ganze Straßenzüge leer.

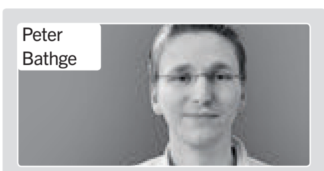
Nachdem der indizierte Vorgänger des Open-World-Actionspiels nicht gerade wärmste Kritiken erntete, will Entwickler Radical im zweiten Teil vieles besser machen. Design Director Matt Armstrong gesteht zu Beginn der Präsentation von **Prototype 2** viele Fehler ein, die beim ersten Teil begangen wurden. „Es war vielleicht eine schlechte Idee, die ganze Stadt als Spielplatz zu haben und diese unglaublichen Kräfte herzunehmen, sie aber einem depressiven Grübler zu verpassen und eine verwirrende Story drumherum zu spinnen." Das wird nun anders. In **Prototype 2** steuern Sie den Veteranen Sgt. James Heller. Der kämpft zunächst für die Regierung gegen die monströse Virusplage Blacklight und gegen Alex Mercer – Held des ersten Spiels und inzwischen mit dem Virus vereint. Heller wird jedoch von Mercer infiziert und wechselt im Verlauf der geradlinigen Haupthandlung die Seiten. Sie kämpfen sich dabei durch drei immer stärker infizierte Stadtteile und versuchen, fiesen Regierungstruppen das Handwerk zu legen. Beeindruckend ist dabei vor allem der technische Quantensprung. **Prototype 2** bietet weitaus mehr Grafik- und Physikdetails als der erste Teil. Neu sind etwa Detailschäden an Fahrzeugen oder die Möglichkeit, Monstern Gliedmaßen abzutrennen. Die Charakterentwicklung wurde vereinfacht, ein Perk-System hinzugefügt und die offene Spielwelt mit mehr Nebenaufgaben gefüllt. Sie können beispielsweise nach Monster-Nestern suchen und diese säubern, um an Statusboni zu gelangen. Nach wie vor wird es auch möglich sein, jede beliebige Person zu absorbieren und dessen Rolle einzunehmen, was bei Infiltrations-Missionen eine Rolle spielt. Bei all den Neuerungen bleibt **Prototype 2** jedoch spielerisch klar bei seiner alten Formel: Übermächtiger Held mit aberwitzigen Kräften, offene Spielwelt, extrem flinke Fortbewegung, eklige Monster und viel Pixelblut. Muss man mögen. ❑

Info: www.prototypegame.com



INFEKTION | Der Virus erlaubt der Spielfigur, sich teils absurde Waffen wachsen zu lassen.

Sebastian Stange meint: Es ist schon witzig, wie sehr in **Prototype 2** Radicals **The Incredible Hulk: Ultimate Destruction** durchscheint, das 2005 für Konsole erschien und richtig klasse war. Beide Titel bieten eine Art Spielplatz, um sich in Sachen Zerstörung so richtig auszutoben. Nur tat das der Hulk noch in harmlosen Dimensionen. James Heller kann widerliche Schleimfäden erzeugen, welche Gegner in die Luft zerren und sogar zerreißen können. Er zerschnetzelt seine Widersacher in Windeseile und das Spiel hat eine dominierende Farbe: Blutrot. Ob die USK einen derart deftigen Spielverlauf duldet? Ich hoffe es doch sehr, denn **Prototype 2** geht einen erfrischend eigenwilligen Weg im Open-World-Genre.



Peter Bathge

„Absurde Zahlenspiele"

Katerstimmung bei THQ: Die ernüchternden internationalen Wertungen von **Homefront** führten am Tag der Veröffentlichung zu einem Absturz des Firmenkurses an der US-Technologiebörse NASDAQ um 21 Prozent. Der Wertungsdurchschnitt auf metacritic.com gilt Publishern längst als wichtiger Gradmesser für den Erfolg – ein Querschnitt von 71 Prozent wie bei **Homefront** (laut unseren Teststatuten steht das für ein gutes Spiel mit wenigen Schwächen) ist eine Katastrophe. Der Vorfall zeigt auf, welch irrsinnige Ausmaße die Prozentinflation (mit Billigung der Magazine) angenommen hat: AAA-Produktionen mit Wertungen unterhalb der magischen 90er-Grenze sind schnell als Flop verschrien, die Bandbreite zwischen Genrespitze und Software-Schrott verschwindet zusehends. Industrie und Spieler sollten sich weniger auf die Zahl am Ende des Testes fixieren und stattdessen dem Text die Redakteursmeinung entnehmen – die Prozentwertung dürfte sonst bald nur noch eine Werbeziffer ohne echte Aussagekraft sein.

HORN DES MONATS*
JAN SUBERG



In seinen Kampftipps zu **Dragon Age 2** für unsere Extended-Ausgabe gab unser Praktikant Jan folgenden Hinweis: „(…) bieten sich häufig Möglichkeiten, Engstellen taktisch auszunutzen, um Gegner an einem Ort zu massieren, (…)". Seine Vorlieben für Massagen durfte er daraufhin in der Redaktion ausleben. Wir sagen nur: Öl und nackte Männeroberkörper …

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu All Star Strip Poker schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln."


* Wir feiern in 2011 50 Jahre Saturn. Am 1.7.1961 eröffnete der erste Markt in Köln.
Zum 50.* Jubiläum:
KLARE ANSAGE:
3D
Je Spielesoftware
44,-
CRYSIS 2
LIMITED EDITION
DARKSPORE
CRYSIS 2
Limited Edition
Art. Nr.: 962 6972
DARKSPORE
Art. Nr.: 136 6568
Angebot gültig ab 30.03.2011. Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen.
Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten.

PC-GAMES-LESERCHARTS

Ob Einzelspieler-Shooter, Adventure oder Online-Rollenspiel – diese Titel spielen PC-Games-Leser derzeit am liebsten. Auf www.pcgames.de können Sie jederzeit an der Abstimmung teilnehmen!

Platz	Titel	Publisher	Test	Wertung
1	Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts	Test in 04/10	Wertung: 90
2	Risen	Koch Media	Test in 11/09	Wertung: 86
3	The Elder Scrolls 4: Oblivion	Take 2	Test in 06/06	Wertung: 89
4	Mass Effect 2	Electronic Arts	Test in 02/10	Wertung: 88
5	Call of Duty: Black Ops	Activision	Test in 12/10	Wertung: 90
6	Dragon Age: Origins	Electronic Arts	Test in 12/09	Wertung: 91
7	Two Worlds 2	Topware	Test in 12/10	Wertung: 88
8	Starcraft 2: Wings of Liberty	Blizzard Entertainment	Test in 09/10	Wertung: 90
9	The Witcher Enhanced Edition	Namco Bandai	Test in 10/08	Wertung: 87
10	Fallout: New Vegas	Bethesda	Test in 11/10	Wertung: 84

BATMAN: ARKHAM CITY

Umfang und Release-Termin enthüllt

Neue Infos zum Action-Adventure **Batman: Arkham City**: Zum einen scheint sich der coole Mr. Freeze in die Riege der Bösewichter einzureihen. Zum anderen, und das ist interessanter, ist nun die angepeilte Spielzeit bekannt: Laut den Entwicklern benötigten sie selbst etwa acht Stunden, bis der Abspann über den Bildschirm flimmerte. Mit Extraaufgaben dauerte es vielmehr 20 bis 24 Stunden. Und diese fallen vielfältig aus, auch Riddler-Rätsel gibt es wieder, die diesmal angeblich schwerer zu knacken sind. Erscheinen soll **Batman: Arkham City** am 21. Oktober 2011. ❑

Info: www.batmanarkhamcity.com



DIRT 3

Multiplayer-Details

Codemasters plant für **Dirt 3** nicht nur einen fesselnden, auf Rallye ausgelegten Einzelspieler-Modus, sondern auch allerlei Mehrspieler-Varianten. Zum einen wird das Spiel einen Splitscreen-Modus bieten, zum anderen auch einige Party-Modi, die Sie über das Internet spielen können. Unter anderem gibt es eine Variante von Capture the Flag und einen Zombie-Modus, bei dem ein Spieler die anderen nach und nach anstecken muss – wer als Letzter übrig ist, gewinnt. Doch Fans der Reihe brauchen keine Angst zu haben, Codemasters' Hauptaugenmerk liegt nach eigener Aussage auf dem Einzelspieler-Part. ❑

Info: www.codemasters.com



SCHWER | Der auf Fahrtricks basierende Gymkhana-Modus benötigt einiges an Übung – er macht aber nur einen kleinen Teil des Karriere-Modus aus.

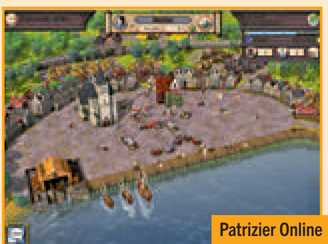
GAMIGO: NEXT-G 2011

Online-Offensive

Mitte März veranstaltete Gamigo, erfolgreicher Publisher von Free2Play-Spielen, zum zweiten Mal seine Hausmesse Next-G. Wir waren vor Ort und wunderten uns: Denn die Hamburger präsentierten einige durchaus auch für Core-Spieler interessante Titel. Darunter die Online-Varianten der Taktik-Klassiker **UFO** und **Jagged Alliance** – beide laufen direkt im Internet-Browser! Ebenfalls ohne Installation kommt **Dungeon Empires** aus: Die Kerker-Sim vermischt Aufbau-Elemente mit Rollenspiel-Kämpfen und wirkte bereits in der Alpha-Version sehr durchdacht. Darüber hinaus zockten wir eine Runde **Patrizier Online**, das dem vierten Teil der Serie zum Verwechseln ähnlich sieht. Abgerundet wird das Gamigo-Portfolio durch **Mytheon**, ein Action-RPG in antikem Setting. Der laut eigenen Aussagen wichtigste Titel für Gamigo ist jedoch **Black Prophecy**: Die Weltraum-Simulation ist fast fertig und hat sich in Sachen Steuerung noch einmal deutlich weiterentwickelt. Zudem wurde bereits ein erstes Add-on angekündigt. ❑

Info: www.gamigo.de

Jagged Alliance Online



Patrizier Online



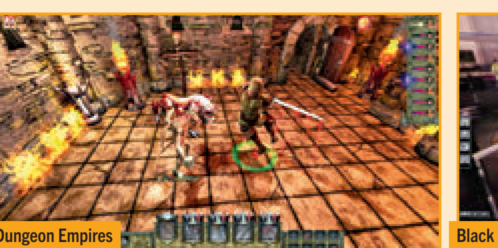
UFO Online

gamigo

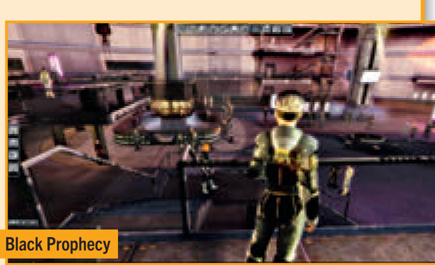
Thorsten meint: Was für eine positive Überraschung! Im Vergleich zur Vorsaison setzt Gamigo 2011 weniger auf billig produzierte **WoW**-Plagiate, sondern versucht sich an Online-Spielen zu Traditionsmarken. Es ist schon erstaunlich, wie gut Browser-Zockereien inzwischen aussehen. Klar, optisch kommt keines der gezeigten Produkte an entsprechende Vollpreis-Titel heran – aber ein **Jagged Alliance Online** etwa lebt ja ohnehin mehr von seinem taktischen Kern. Bei vielen der angekündigten Spiele bleibt jedoch abzuwarten, wie sich das optionale Item-Kaufen letztlich auf die Balance auswirkt – hier muss Gamigo Feingefühl beweisen.



Mytheon



Dungeon Empires

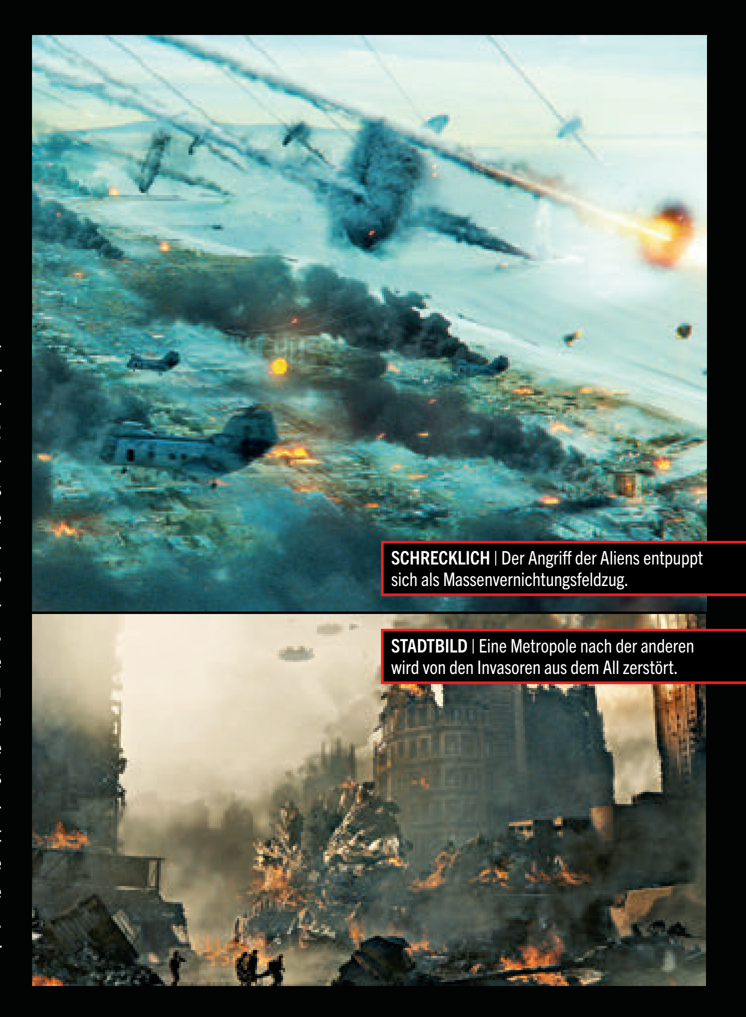


Black Prophecy

World Invasion: Battle Los Angeles

Krieg der Welten Reloaded: Aliens greifen die Erde an und die Menschheit rennt um ihr Leben.

Als man schon dachte, mit **Independence Day** und **Krieg der Welten** alles über außerirdische Angreifer gesehen zu haben, kommen Alien-Attacken auf der Leinwand mit einem Mal wieder in Mode. Nach dem enttäuschenden **Skyline** (2010) verspricht nun **World Invasion: Battle Los Angeles**, ein Kaliber im Stile der genannten Filme zu werden. Im Mittelpunkt der Handlung stehen Aaron Eckhart (**The Dark Knight**) und Michelle Rodriguez (**Avatar**), die als Mitglieder eines Platoons der US-Marines miterleben müssen, wie Invasoren aus dem All in einem Vernichtungsfeldzug eine Metropole des Planeten nach der anderen dem Erdboden gleichmachen. Während die Soldaten eine Gruppe von Zivilisten vor dem Feind zu beschützen versuchen, müssen sie selbst schon bald um ihr Leben rennen. Inspiriert wurde der neue Sci-Fi-Kracher durch einen Zwischenfall im Zweiten Weltkrieg. Am 25. Februar 1942 glaubte die US Air Force fälschlicherweise, Los Angeles würde aus der Luft angegriffen, und ballerte eine Stunde lang mit Artilleriegeschossen in den Nachthimmel. Es dauerte nicht lange, bis Verschwörungstheoretiker überzeugt waren, dass die Regierung damals eine Ufo-Invasion abgewehrt habe! An diese Ereignisse angelehnt, wagte man sich mit **World Invasion: Battle Los Angeles** an ein groß angelegtes Schlachtenszenario. Zwar bekamen wir den fertigen Film nicht rechtzeitig zu Gesicht, doch erste Ausschnitte versprechen wuchtige Action und eine packende Story. Wer auf Alien-Spektakel steht, der dürfte hier also glücklich werden!



SCHRECKLICH | Der Angriff der Aliens entpuppt sich als Massenvernichtungsfeldzug.

STADTBILD | Eine Metropole nach der anderen wird von den Invasoren aus dem All zerstört.

GEWINNSPIEL

Zum Kinostart von WORLD INVASION: BATTLE LOS ANGELES am 14.4.2011 verlosen Computec Media und Verbatim 10 Gamer-Sets im Wert von je 200 Euro von Verbatim, bestehend aus der Gaming-Maus Rapier V1 und einer externen Gigabit-NAS-Festplatte (1TB). Infos zu den Produkten: www.verbatim.de

Ab 14. April im Kino

www.world-invasion-film.de

WORLD INVASION: BATTLE LOS ANGELES

Verbatim

Gigabit NAS External Hard Drive

Teilnahme am Gewinnspiel

Teilnahmeberechtigt sind alle PC-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Der Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

1. Per Post: Senden Sie eine Postkarte mit Ihrer Lösung an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort: „Verbatim“, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth.
2. Per E-Mail: Senden Sie unter dem Betreff „Verbatim“ eine E-Mail mit der richtigen Antwort an redaktion@pcgames.de

Einsendeschluss: 26.04.2011 (Datum des Poststempels)




BASTION

Neues Spiel der C&C-Macher

Im März 2010 gaben einige Ex-Mitarbeiter von EALA (**Command & Conquer 4**) bekannt, ein neues Entwicklerstudio namens Supergiant Games zu gründen. Im März 2011 stellte dieses nun sein erstes Projekt vor: **Bastion**. Zudem freuten sich die Entwickler, Warner Bros. Interactive als Publisher gefunden zu haben. Seinen Status als unabhängiger Entwickler will Supergiant Games dadurch jedoch nicht aufgeben. Außerdem wurde ein ungefährer Erscheinungstermin für **Bastion** genannt: Bereits im Sommer sollen Xbox-360-Besitzer in den Genuss des Spiels kommen, eine PC-Umsetzung erscheint im Laufe dieses Jahres. In **Bastion** schlüpfen Sie in die Rolle von Kid, dessen Aufgabe es im Spielverlauf ist, einen Weg durch die zerschmetterte Welt zu finden. Das Action-Rollenspiel setzt auf einen hübsch gezeichneten Anime-Comic-Look. ❑

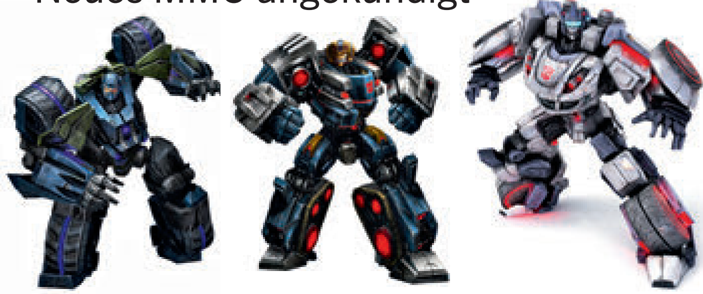
Info: www.supergiantgames.com



INTERESSANT | Die Levels von **Bastion** sind ständig in Bewegung oder verändern sich um Kid herum – das sah zumindest im ersten Trailer spannend aus.

TRANSFORMERS ONLINE

Neues MMO angekündigt



Jagex, Entwickler des Online-Rollenspiels **Runescape**, und Publisher Hasbro kündigten Mitte März ein neues MMO im **Transformers**-Universum an. Mark Gerhard, Chef von Jagex, kann die Kooperation mit Hasbro kaum erwarten: „**Transformers** ist eine der kultigsten Marken der Welt und wir freuen uns darüber, mit Hasbro zusammenzuarbeiten, um unsere gemeinsame Vision Wirklichkeit werden zu lassen." Geplant ist eine Veröffentlichung des **Transformers Online**-Spiels in Nordamerika, Europa, Lateinamerika, Neuseeland und Australien für das Jahr 2012. Genaue Details zum Spiel sowie der Name sind derzeit nicht bekannt. ❑

Info: www.jagex.com

MAKE THE GAME

Erfolgreicher Start und neuer Sponsor

Entwickler aus 13 Ländern, unter anderem USA, England und Norwegen, haben ihre neuesten Browser- und Social-Games beim Wettbewerb „Make the Game" registriert. Damit erlangt der Contest, in dem Computec Media insgesamt bis zu 1 Million Euro für die besten Spiele investiert, schon jetzt einen hohen internationalen Stellenwert. Einen weiteren Anreiz schafft eine neue Kooperation: Die Trinigy GmbH stellt den bis zu fünf Siegern kostenfreie Game-Engine-Lizenzen im Wert von über 300.000 Euro zur Verfügung, somit stünde der Veröffentlichung der Spiele ab September 2011 unter der Flagge eines renommierten Publishers nichts mehr im Wege. Die Gewinner des Wettbewerbs werden auf der Gamescom im August bekannt gegeben. ❑

Info: www.makethegame.de





DRAGON AGE II GEWINNSPIEL

Passend zum Release des Mega-Rollenspiels verlosen wir in Zusammenarbeit mit Electronic Arts fantastische Preise! Die Teilnahmebedingungen finden Sie unten auf dieser Seite.

1. Preis
MSI Gaming Laptop GT 680

2. Preis
MSI Grafikkarte N560GTX-Ti + MSI Mainboard P67A-GD65

3. Preis
PlayStation-3-Slim-Konsole

Die ersten 5 gewinnen:
Dragon Age II-Merchandise-Paket mit je einem Dragon Age II-Longsleeve, einer Dragon Age II-Festplatte und einem Dragon Age-Roman

Um teilzunehmen, surfen Sie auf die Seite www.pcgames.de/da2 und folgen dort den Anweisungen! Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und von EA. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise zahlen wir nicht bar aus. **Teilnahmeschluss: 27. April 2011**

EA BIOWARE

HOMEFRONT 2

Erste Infos zum Nachfolger aufgetaucht

Bereits im November 2010 hatte THQs Core-Games-Chef Danny Bilson angedeutet, dass **Homefront 2** erscheinen werde, inklusive neuer Charaktere und neuer Locations. Und obwohl **Homefront** nun einiges an Kritik wegstecken musste, scheint ein Nachfolger in Planung zu sein. David Votypka, General Manager der Kaos Studios, verriet, dass die Kampagne länger als fünf Stunden werde, der Fokus liege aber auf dem Mehrspieler-Modus. ❏

Info: www.homefront-game.com

VERBLÜFFEND | THQ scheint vom Erfolg von **Homefront** (im Bild) überzeugt gewesen zu sein, denn vor dem Release plante man einen Nachfolger.

HÜBSCH | Obwohl es sich bei **Bloodgame** „nur" um ein Browser-Spiel handelt, haben die Entwickler die Grafiken detailliert und ansehnlich gestaltet.



BLOODGAME

Jetzt mitspielen! Open-Beta-Phase gestartet

Das neue Vampir-Spiel der **Shakes & Figdget**-Macher Playa Games, **Bloodgame**, startete Mitte März in die Open Beta. In dem grafisch aufwendig gestalteten Browserspiel begeben Sie sich in ein düsteres Vampir-Setting, wo Sie sich zwischen den Fraktionen Hunter (also Monsterjäger), Vampire oder Werwölfe entscheiden können. Im Kampf gegen finstere Kreaturen reisen Sie an verschiedene Orte und erfüllen Missionen. Dadurch steigt Ihr Charakter im Rang auf und kann bessere Ausrüstung erwerben beziehungsweise sich diese über Quests verdienen. Das neue Equipment verschafft im Kampf gegen andere Mitspieler Vorteile. **Bloodgame** ist nach **Shakes & Fidget** und **KickerStar** das dritte Game der Spieleschmiede aus Hamburg. **Shakes & Fidget**, das auf dem Kultcomic von Marvin Clifford und Oskar Pannier basiert, ist mit mehreren Millionen Spielern aus über 20 Ländern eines der erfolgreichsten Browser-Games der Welt. Die Anmeldung für **Bloodgame** verläuft reibungslos und ist kostenfrei – Gebühren fallen nur für bestimmte Ingame-Items an. ❏

Info: www.bloodgame.com

Spiele und Termine

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine, auf die Sie sich in den kommenden Monaten freuen dürfen. (Änderungen vorbehalten)

Legende: Terminänderung
Test in dieser Ausgabe
Vorschau in dieser Ausgabe

	SPIEL	GENRE	ANBIETER	RELEASE
	Age of Empires Online	Echtzeit-Strategie	Microsoft	2011
	Alice: Madness Returns	Action-Adventure	Electronic Arts	14. Juni 2011
	Arcania: Fall of Setarrif	Rollenspiel	Jowood	25. März 2011
Seite 92	Assassin's Creed: Brotherhood	Action-Adventure	Ubisoft	17. März 2011
	Batman: Arkham City	Action-Adventure	Warner Bros.	21. Oktober 2011
Seite 38	Battlefield 3	Ego-Shooter	Electronic Arts	Herbst 2011
	Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft	Nicht bekannt
	Bioshock Infinite	Ego-Shooter	2K Games	2012
	Black Prophecy	Action-MMOG	Gamigo	2011
Seite 64	Brink	Ego-Shooter	Bethesda	20. Mai 2011
	Call of Juarez: The Cartel	Ego-Shooter	Ubisoft	3. Quartal 2011
Seite 78	Crysis 2	Ego-Shooter	Electronic Arts	24. März 2011
Seite 98	Darkspore	Action-Rollenspiel	Electronic Arts	Mai 2011
Seite 32	Dead Island	Action	Deep Silver	2011
	Defense of the Ancients 2	Echtzeit-Strategie	Valve	2011
	Deponia	Adventure	Daedalic	2011
	Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden	Action-Rollenspiel	Warner Bros.	2011
	Deus Ex: Human Revolution	Action-Rollenspiel	Square Enix	26. August 2011
	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	Nicht bekannt
	Dirt 3	Rennspiel	Codemasters	24. Mai 2011
	Driver: San Francisco	Rennspiel	Ubisoft	2011
	DSA: Satinavs Ketten	Adventure	Deep Silver	1. Quartal 2012
	Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	2K Games	6. Mai 2011
	Dungeon Siege 3	Action-Rollenspiel	Square Enix	27. Mai 2011
	End of Nations	Echtzeit-Strategie	Trion Worlds	2011
	Fable 3	Rollenspiel	Microsoft	20. Mai 2011
	Fallout Online	Online-Rollenspiel	Interplay	Nicht bekannt
	Far Cry 3	Ego-Shooter	Ubisoft	Nicht bekannt
	FEAR 3	Ego-Shooter	Warner Bros.	Mai 2011
	From Dust	Strategie	Ubisoft	2011
	Ghost Recon: Future Soldier	Ego-Shooter	Ubisoft	2011
Seite 46	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft	Anfang 2012
	Harveys neue Augen	Adventure	Daedalic	2011
	Haunted	Adventure	Jowood	2. Quartal 2011
Seite 88	Homefront	Ego-Shooter	THQ	15. März 2011
Seite 60	Hunted: Die Schmiede der Finsternis	Action-Adventure	Bethesda	3. Juni 2011
	I Am Alive	Action-Adventure	Ubisoft	Nicht bekannt
	Insane	Action	THQ	2013
	King Arthur 2	Echtzeit-Strategie	Paradox Interactive	3. Quartal 2011
Seite 26	Kingdoms of Amalur: Reckoning	Rollenspiel	Electronic Arts	2011/2012
	Mass Effect 3	Action-Rollenspiel	Electronic Arts	November 2011
	Max Payne 3	Action	Rockstar Games	Nicht bekannt
	Metal Gear Solid: Rising	Action	Konami	2012
	Metro 2034	Ego-Shooter	THQ	2012
	Might and Magic: Heroes 6	Runden-Strategie	Ubisoft	23. Juni 2011
	Mount & Blade: With Fire & Sword	Action-Rollenspiel	Paradox Interactive	2. Quartal 2011
Seite 68	Mythos	Online-Rollenspiel	Frogster	2. Quartal 2011
Seite 84	Need for Speed: Shift 2 Unleashed	Rennspiel	Electronic Arts	24. März 2011
Seite 63	Operation Flashpoint: Red River	Taktik-Shooter	Codemasters	20. April 2011
	Portal 2	Geschicklichkeit	Electronic Arts	22. April 2011
Seite 18	Prey 2	Ego-Shooter	Bethesda	2012
	Rage	Ego-Shooter	Bethesda	16. September 2011
	Red Faction: Armageddon	Action	THQ	31. Mai 2011
Seite 102	Rift	Online-Rollenspiel	Trion Worlds	4. März 2011
	Risen 2	Rollenspiel	Deep Silver	2011
	Spec Ops: The Line	Action	2K Games	2011
	STALKER 2	Ego-Shooter	Nicht bekannt	2012
	Starcraft 2: Heart of the Swarm	Echtzeit-Strategie	Blizzard	Nicht bekannt
	Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Lucas Arts/EA	2011
	Stronghold 3	Echtzeit-Strategie	Take 2	Frühjahr 2011
	Sword of the Stars 2	Strategie	Paradox Interactive	3. Quartal 2011
	TERA	Online-Rollenspiel	Frogster Interactive	1. Quartal 2011
	The Darkness 2	Ego-Shooter	2K Games	Herbst 2011
	The Elder Scrolls 5: Skyrim	Rollenspiel	Bethesda	11. November 2011
	The First Templar	Action-Rollenspiel	Kalypso Media	Mai 2011
	The Next Big Thing	Adventure	Crimson Cow	4. Februar 2011
	The Secret World	Online-Rollenspiel	Funcom	2012
Seite 54	The Witcher 2: Assassins of Kings	Rollenspiel	Namco Bandai	17. Mai 2011
	Thief 4	Action-Adventure	Square Enix	Nicht bekannt
	Tomb Raider	Action-Adventure	Square Enix	Nicht bekannt
	Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Runic Games	Juli 2011
	Trine 2	Action-/Knobelspiel	Atlus	2. Quartal 2011
	Tropico 4	Aufbau-Strategie	Kalypso	25. August 2011
	Warhammer 40k: Dark Millennium Online	Online-Rollenspiel	THQ	Nicht bekannt
	Warhammer 40k: Dawn of War 2 – Retribution	Echtzeit-Strategie	THQ	1. März 2011
Seite 50	Warhammer 40k: Space Marine	Action	THQ	2011
	XCOM	Ego-Shooter	2K Games	2011



TAKTIK GEFRAGT | Endlich gibt es einen Termin für das verrückte Actionspiel. Außerdem konnten wir erstmals das Kampfsystem begutachten – nur so viel: Jeder Gegner erfordert eine eigene Strategie.



AUF DIE LÄNGE KOMMT ES AN | Der neueste Teil der **Red Faction**-Reihe soll durchschnittliche Spieler etwa 12 bis 15 Stunden beschäftigen – das gaben die Entwickler kürzlich bekannt.



















XBOX LIVE

AB 21. APRIL 2011 IM HANDEL!

VORSCHAU 04/11

INHALT

ACTION
PREY 2



UMGEKREMPELT | Für den Nachfolger des erstklassigen Shooters **Prey** trennten sich die Entwickler von alten Ideen, um ein ganz neues Spielerlebnis zu schaffen.

ROLLENSPIEL
KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING



ACTION SATT | Im Herzen erwartet Sie hier ein extrem klassisches Rollenspiel. Nur steuern sich die Kämpfe in **Reckoning** so rasant wie bei kaum einem anderen Genre-Kollegen.

MOST WANTED

Sie haben gewählt: Auf diese Spiele freuen sich unsere Leser am meisten! (Quelle: pcgames.de, Stand: 18.03.10)

1. **RISEN 2**
   Rollenspiel | Koch Media
   Termin: 2011
2. **THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM**
   Rollenspiel | Bethesda
   Termin: 11.11.2011
3. **BATTLEFIELD 3**
   Ego-Shooter | Electronic Arts
   Termin: Herbst 2011
4. **THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS**
   Rollenspiel | Namco Bandai
   Termin: 17.5.2011
5. **MASS EFFECT 3**
   Rollenspiel | Bioware
   Termin: November 2011
6. **CRYSIS 2**
   Ego-Shooter | Electronic Arts
   Termin: 25.03.2011
7. **DIABLO 3**
   Action-Rollenspiel | Blizzard
   Termin: Nicht bekannt
8. **DEUS EX: HUMAN REVOLUTION**
   Action-Rollenspiel | Square Enix
   Termin: 26.08.2011
9. **GUILD WARS 2**
   Online-Rollenspiel | NC Soft
   Termin: 2012
10. **ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD**
    Action-Adventure | Electronic Arts
    Termin: 17.03.2011

BRANDNEU UND NUR IN PC GAMES: UNSER VORTEST

Bei Testversionen, die ganz knapp vor Redaktionsschluss bei uns eintreffen und somit nicht mehr seriös zu bewerten sind, wenden wir ab sofort ein neues Artikelformat an: Den PC-Games-Vortest! Dieser bietet Ihnen deutlich mehr wertende Elemente als eine übliche Vorschau. Welche das im Einzelnen sind, erklären wir Ihnen hier:

Einschätzungsgrundlage
Transparent und ehrlich: Welche Version des Spiels konnten wir wie lange antesten? Diese Frage beantworten wir in diesem roten Balken oben im Meinungskasten.

Positives & Negatives
Welche Probleme hatte die von uns gespielte Fassung (noch)? Welche Dinge waren bereits klasse gemacht? Das lesen Sie im Bereich „Hoffnungen & Befürchtungen".

Spielspaß-Prognose
Statt einer finalen Zahl geben wir einen Bereich an, in dem die Wertung tendenziell landen wird. Die Genauigkeit hängt dabei von der Spielzeit und der Version ab: Je mehr wir über den jeweiligen Titel wissen, desto enger lässt sich die Wertung eingrenzen.

„Enthält mehr Rollenspiel als manch anderes so bezeichnetes Produkt" *Stefan Weiß*

WAS HABEN WIR GESPIELT? Als Grundlage für diesen Artikel stand uns eine mit „Beta" betitelte Version zur Verfügung. Mehrere Tage haben wir damit verschiedene Sims-Charaktere ausprobiert und möglichst viele Inhalte angespielt.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN

- + Die neuen, rollenspielartigen Features bieten viel Abwechslung und erlauben unterschiedliche Lösungswege.
- + Die strategische und die diplomatische Komponente sorgen für mehr Spieltiefe als in den vorigen **Sims**-Spielen.
- + Die ordentliche Anzahl an Szenarien bietet langen Spielspaß.
- − Hartgesottene **Sims**-Fans müssen auf etliche Sims-Bedürfnisse verzichten.
- − Gebäude lassen sich zwar noch einrichten, gebaut wird jedoch auf „Knopfdruck".
- − Die recht komplexe Mischung und die Menüvielfalt überfordern Einsteiger.

WERTUNGSTENDENZ 0 – 100



„So, du elender Lump, ab mit dir an den Pranger, damit ich dich mit Eiern und Tomaten bewerfen kann! Die Steuern könnte ich auch mal wieder erhöhen und nach dem feisten Wildschweinbraten heute Abend lade ich mir die dralle Schmiedin auf ein Techtelmechtel ein!" Ja, das Leben als mittelalterlicher Burgherr hat seine Reize – zumindest in **Die Sims: Mittelalter**. Ich bin überrascht, wie gut das **Sims**-Prinzip im Burgensetting funktioniert, und die neuen Rollenspielelemente gefallen mir gut. Das auf Quests und Heldenfiguren basierende Spielsystem macht richtig Spaß, ist abwechslungsreich und motivierend. **Sims**-Puristen werden wahrscheinlich trotzdem die Stirn runzeln, gibt es doch kaum mehr Grundbedürfnisse zu managen, und akribische Häuslebauer gucken in die Röhre, da man sich lediglich als Raumgestalter austoben darf.


XBOX 360

Prey 2

Von: Robert Horn

Achtung, Überraschung: Die Human Head Studios misten kompromisslos aus und erschaffen ein komplett neues Spiel.



DAS IST NEU!

Die wichtigsten der teils radikalen Änderungen von Prey 2 auf einen Blick:

- **Der Held** ist nicht mehr der Indianer Tommy, sondern ein Marshall namens Killian Samuels.
- **Die Spielwelt** wurde auf den Planeten Exodus verlegt. Außerdem wird **Prey 2** ein Open-World-Shooter.
- **Als Kopfgeldjäger** verdient Killian Geld, indem er flüchtige Verbrecher fasst oder erledigt.
- **Gadgets** nutzt der Held, um seine Beute zu fassen. Über 20 dieser kleinen Wunderwaffen wird es geben.
- **Free Running** heißt Killians Fähigkeit, sich geschickt wie Kollege Altair aus **Assassin's Creed** über Häuserschluchten und an Gebäuden emporzubewegen.



FREMDE WELT | Aliens verschiedener Arten wandeln über Exodus. Sechs Rassen soll es im Spiel geben.

Das Jahr 2006: Hunderttausende feiern auf deutschen Straßen die Fußballweltmeisterschaft. Italien gewinnt im Halbfinale gegen Deutschland und wird später Weltmeister. Entertainer Rudi Carrell stirbt im Alter von 71 Jahren. Das Deutsche Sattelschwein ist die gefährdete Nutztierrasse des Jahres. Tic Tac Toe startet ein Comeback. Ein Redakteur namens Robert Horn fängt bei PC Games an. Der Ego-Shooter **Prey**, der seit über zehn Jahren in der Entwicklung ist, wird am 14. Juli veröffentlicht und erhält sehr gute Noten.

Ist das alles wirklich schon so lange her? Erstaunlich, wie schnell Dinge in Vergessenheit geraten können. **Prey** zum Beispiel. Das Spiel der Human Head Studios verblüffte damals durch einige wirklich innovative Ideen wie interdimensionale Portale (viele Jahre vor einer kleinen, dreistündigen Spieleperle namens **Portal**) und schwerkrafttrotzende Laufstege. Ein erstklassiges Spiel, in der Tat. Doch danach wurde es still um die Entwickler. Lange Jahre gab es kein Anzeichen für ein Add-on oder gar einen richtigen zweiten Teil.

Erst jetzt, gut fünf Jahre später, meldet sich Human Head zurück. Das kleine Studio hat sich in große Arme geflüchtet, in die von Publisher Bethesda. Der Konzern hat die Rechte an **Prey** gekauft und Human Head mit dem Nachfolger des Shooters betraut. Seit Mitte 2009 arbeiten die Entwickler nun mit Hochdruck an **Prey 2** und erlauben uns bei einem Vor-Ort-Besuch in ihrem Studio in Madison/USA einen ausgiebigen Blick hinter die Kulissen. Wir erfahren, wie **Prey 2** werden soll – und wie radikal die Entwickler sich von alten Ideen trennen, um etwas völlig Neues zu erschaffen. Liebe Leser, vergessen Sie alles, was Sie über **Prey** wissen: Hier kommt **Prey 2**.

Schockiert, das trifft genau die Beschreibung unseres Gemütszustandes, als wir die ersten Szenen von **Prey 2** über den Bildschirm flimmern sehen. Nicht, weil das Gezeigte in irgendeiner Form schlecht aussieht – ganz im Gegenteil. Was

STUDIO UND VORGÄNGER

Prey gibt es schon länger, als viele denken. Warum man den ersten Teil gespielt haben sollte und was hinter zehn Jahren in den Sand gesetzter Entwicklung steckt, klären wir hier:



HUMAN HEAD STUDIOS



Das Team hinter Prey heißt Human Head Studios. 1997 verließ eine Handvoll Entwickler ihren Arbeitgeber Raven Software (**Wolfenstein**, **Singularity**) und gründete in Madison, Wisconsin ein eigenes Unternehmen. Das kleine Team (zurzeit arbeiten knapp 50 Personen bei Human Head) entwickelte im Jahr 2000 eine hierzulande indizierte Wikingerschnetzelei und veröffentlichte 2006 schließlich **Prey**. Ein Brand zerstörte 2007 Teile des Büros, verletzt wurde dabei niemand.

Schon 1995 wurde Prey angekündigt, es erschien nach vielen Irrwegen und einem Entwicklerwechsel (Human Head übernahm das Spiel von 3D Realms) allerdings erst 2006. Einer der vielen Gründe für die lange Produktionsdauer war, dass die Portal-Idee Ende der Neunzigerjahre technisch noch nicht umsetzbar war. PC Games vergab zum Test in der Ausgabe 09/2006 eine Wertung von 87 Prozent. Besonders die kreativen Ideen, die in **Prey** steckten, etwa die erwähnten Portale oder Laufbänder, die der Schwerkraft trotzten, gefielen sowohl der Presse als auch den Spielern. Noch heute ist **Prey** ein echter Shooter-Geheimtipp.



▲ **THE CAKE IS A LIE** | Lange vor Valves **Portal** stapfte Indianer Tommy schon durch Dimensionstore, um seine Freundin zu retten. Selber setzen konnte er diese Türen allerdings nicht.

◀ **DIE DECKE HINAUF** | Richtig verwirrend wurde **Prey** durch Laufbänder, die sich quer durch die Levels zogen und die Gesetze der Schwerkraft ausschalteten. Eine Herausforderung für die Sinne!

EINEN HEBEN | In der freien Welt von **Prey 2** kommen Sie auch durch solch stimmungsvolle Bars.

DROHGEBÄRDE | Ziehen Sie gegenüber Unbeteiligten die Waffe, bleibt eine Reaktion nicht aus.

ARREST | Haben Sie ein Ziel gestellt, verfrachten Sie es per Teleport direkt zum Auftraggeber.

die Entwickler mit ihrem Shooter veranstalten, kann man nur als radikale Kur beschreiben. Es fängt beim Protagonisten an: Tommy, der Indianer und unfreiwillige Held aus Teil 1, ist abgeschrieben. „Seine Geschichte ist erzählt“, erklärt Projektleiter Chris Rhinehart. Außerdem war der eher unwillige, mies gelaunte Kerl nicht gerade ein Publikumsliebling. Dafür rückt ein neuer Charakter in den Mittelpunkt: der Sky Marshall Killian Samuels. Als Aufpasser in einem Verkehrsflugzeug gerät Killian unfreiwillig in die Fänge der außerirdischen Keeper, die Menschen als ihre Ressource betrachten: Seine Maschine stürzt, das erleben Sie sogar noch im ersten Teil des Ego-Shooters, in die Sphäre der außerweltlichen Räuber. Die ersten Spielminuten sind also für Kenner der Serie vertraut. Doch Killian bleiben nur wenige Minuten in der fremden, verstörenden Umgebung, bevor er von den Bewohnern der Sphäre überwältigt wird. Wir hätten an dieser Stelle erwartet, dass Killian in einer dieser widerlichen Menschenverarbeitungsmaschinen wieder aufwacht, denen schon Tommys Opa zum Opfer gefallen ist. Aber, wie wir schon erwähnten: Alles wird anders.

Wir erleben einen Zeitsprung von mehreren Jahren. Killian erwacht in einer komplett anderen Welt. Es ist der Planet Exodus, vollgestopft mit zwielichtigen Gestalten, fremden Wesen und futuristischen Orten. Wie Killian dorthin gekommen ist, wissen wir nicht, er ebenso wenig. Warum auch immer er diese Gedächtnislücke hat, Amnesie ist es nicht, sagen die Entwickler. Die Erinnerung wiederzuerlangen wird jedenfalls die treibende Kraft hinter Killians Aktionen. Der Planet, auf dem der ehemalige Marshall sich bewegt, bildet die Spielwiese für den nächsten Evolutionsschritt



HELDENSPIELZEUG: GADGETS UND WAFFEN

Killian Samuels nutzt bei seiner Jagd auf galaktische Verbrecher einen Haufen Schusswaffen und – das ist besonders spannend – eine Vielzahl an Gadgets. Einige Beispiele:



- **Anti-Gravitation:** Hebt die Anziehungskraft bei Gegnern auf und schleudert Letztere so aus der Deckung in die Luft
- **Bolas:** Werden auf fliehende Gegner geschleudert, um sie zu Fall zu bringen
- **Capture Device:** Gestellte Ziele werden mit dieser Technik automatisch gefesselt und an den Zielort teleportiert.
- **Hover Boots:** Ermöglicht Killian das Gleiten aus großer Höhe und über weite Strecken
- **Micro-Nova-Granaten:** Die explosiven Geschosse sind besonders bei Gegnergruppen effektiv.
- **Schulter-Raketen:** Diese Raketen lenken selbstständig und können zeitgleich mit der Handfeuerwaffe abgeschossen werden.

Killians Feuerwaffen unterscheiden sich kaum von bekannten Pendants der realen Welt. So wird seine Standardpistole vom ersten Level-Abschnitt nur leicht futuristisch modifiziert. Auch eine Schrotflinte ist immer noch als solche zu erkennen. Was Sie in späteren Abschnitten erwartet, ist jedoch noch unklar.



„Wir erzählen jetzt Boba Fetts Geschichte“

PC Games: Es ist viel Zeit vergangen seit dem ersten Spiel, das kam ja 2006 heraus. Was ist in diesen fünf Jahren alles passiert?
Rhinehart: „Eine gute Frage: Als wir mit **Prey** damals fertig waren, fingen wir sofort an, über neue Ideen zu sprechen, haben ein wenig herumexperimentiert. Um ehrlich zu sein, haben wir damals ein anderes Projekt begonnen. Leider konnten wir es nie fertigstellen. Im


Chris Rhinehart ist Projektleiter bei Human Head.

Sommer 2009 haben wir uns mit Bethesda zusammengetan. Bethesda hat dann die Rechte an der Marke **Prey** erworben. Die haben sie von 3D Realms gekauft und hier kamen wir ins Spiel. Seitdem arbeiten wir an **Prey 2**.“

PC Games: Könntest du uns erklären, warum **Prey 2** so anders ist als der Vorgänger?
Rhinehart: „Der größte Unterschied ist wohl, dass wir dieses Mal beide Seiten einer Jäger-Gejagter-Beziehung erleben. Dieses Mal lassen wir euch die Jäger sein und Alien-Abschaum in dieser verrückten Alien-Welt jagen. Um ein wenig weiter auszuholen: Wir wollten dem Spieler eine neue Erfahrung innerhalb des Shooter-Genres geben, das hat ja schon der erste Teil ziemlich gut gemacht. Spieler haben etwas total Neues erlebt, in diesem Fall waren das die Portale und Gravitationsbänder. Im zweiten Teil erleben sie Neues, weil sie nun der Jäger sind und all diese verrückten Gadgets benutzen können. Sie müssen ihre Ziele ausfindig machen und zur Strecke bringen, um ihre Mission zu beenden, und so Geld verdienen. Also: Mehr Geld verdienen, mächtiger werden, neues, noch cooleres Zeug kaufen – darauf kommt es an.“

PC Games: Ihr habt also ganz bewusst die Alleinstellungsmerkmale vom ersten Teil verworfen, also die Portale, den Spirit Walk und die Gravitationsfelder. War das eine schwierige Entscheidung?
Rhinehart: „Es war in jedem Fall die richtige Entscheidung. Wir wollten nicht, das sich **Prey 2** wie ein simpler Nachfolger anfühlt. Die Erwartungen der Kunden sind heutzutage ebenfalls viel höher als damals. Kunden wollen ein intensives, tief gehendes Spielerlebnis und so mussten wir für **Prey 2** die Messlatte deutlich höher legen, um diese Erwartungen zu übertreffen.“

PC Games: Warum nennt ihr das Spiel dann **Prey 2**?
Rhinehart: „Nun, es ist immer noch ein **Prey**-typisches Spiel. Es spielt ja auch im gleichen Universum. Also wenn **Prey** Lukes Geschichte gewesen wäre, dann würden wir jetzt Boba Fetts Geschichte erzählen. Außerdem gibt es eine Menge Überschneidungen mit bekannten Charakteren und Spezies.“

PC Games: Wie viel Rollenspiel steckt in **Prey 2**?
Rhinehart: „Es gibt diverse Rollenspiel-Arten, zum Beispiel beim Spielerfortschritt. Oder bei den Waffen und Gadgets, die man bekommt. Der Spieler kann bestimmen, was für eine Art Charakter er darstellen möchte, basierend auf seinen Entscheidungen, welche Gadgets er verwenden möchte. Im Spiel gibt es noch andere Rollenspiel-Elemente, wie Entscheidungen, ob man gut oder böse vorgehen möchte. Wir wollen die RPG-Elemente aber leicht und zugänglich halten. **Prey 2** ist kein Rollenspiel, sondern ein Shooter.“

der Fortsetzung: **Prey 2** wird ein waschechtes Open-World-Spiel. Der Planet selbst bietet einige Besonderheiten: Er steht still, was bedeutet, dass es keinen Tag-Nacht-Wechsel geben wird. Stattdessen gibt es eine Seite, die in ewiger Nacht gefangen ist, während auf der anderen Hälfte ständig Tag herrscht. Dazwischen liegt eine Ebene im Zwielicht. Spieler werden zwischen den Bereichen hin und her reisen, ein entsprechendes Reisesystem wird eingebaut. Auch wenn man kreative Gründe für diese besondere Gegebenheit erfinden könnte, bleiben die Entwickler erfrischend ehrlich: Mit ihrem System drücken sie sich vor der nicht zu unterschätzenden (und spielerisch meist irrelevanten) Arbeit an einem Tag-Nacht-Wechsel. Der grafische Motor für **Prey 2** wird übrigens eine stark modifizierte Version der id-tech-4-Engine. Mit dieser hat Human Head am meisten Erfahrung, zumal man einen Haufen Arbeit in die Verbesserung der Engine gesteckt hat. Der Griff zu einer fremden, aber moderneren Engine stand von Beginn an außer Frage.

Zwei massive Änderungen zum Vorgänger haben wir nun schon erklärt, das war aber noch lange nicht alles: Killian merkt kurz nach seinem Erwachen, dass er bereits seit Längerem ein Leben auf Exodus führt, sogar einen Beruf ausübt: Er ist Kopfgeldjäger, verfolgt gesuchte Verbrecher und macht den Abschaum des Universums dingfest. Das klingt zuerst befremdlich, passt aber in die Welt von **Prey**. Im ersten Teil fiel Indianer Tommy die Rolle des Gejagten zu. Nun drehen die Entwickler den Spieß um, machen Killian zum Jäger. Um als Kopfgeldjäger in einer düsteren futuristischen Welt zu überleben, braucht es vor allem Feuerkraft. Und da **Prey 2** immer noch ein Ego-Shooter

REFERENZEN AN DEN ERSTEN TEIL



ABSTURZ | Diese Passagiermaschine ist im ersten Teil in die außerirdische Sphäre gekracht, auf der Tommy um sein Leben kämpfte. An Bord: Sky Marshall Killian Samuels.

FRÜHERE ERZFEINDE | Diese Hunter der fiesen Keeper-Rasse gehörten zu den Hauptgegnern in **Prey**. Killian kämpft in den ersten Minuten seines Abenteuers mit ihnen, wird aber schnell überwältigt und wacht Jahre später auf Exodus wieder auf. Wir sind uns sicher, dass die Keeper noch weitere, düstere Auftritte in **Prey 2** haben werden.

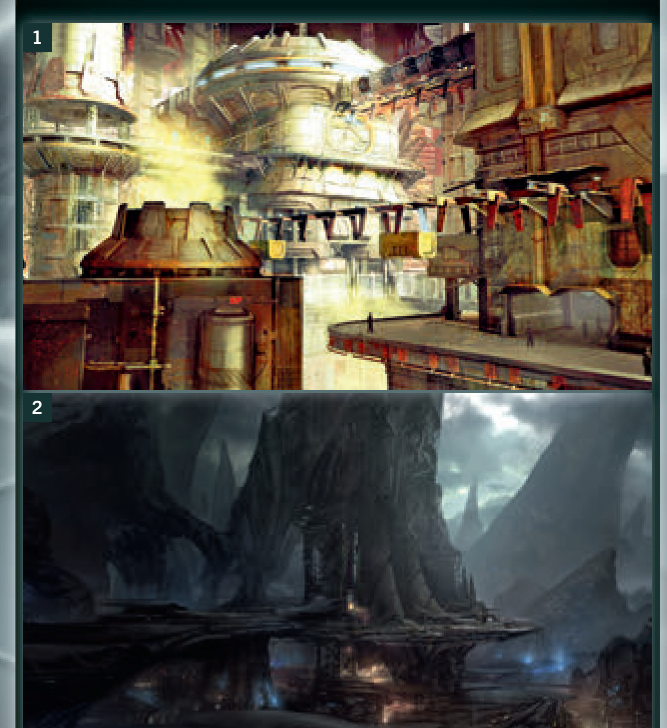
Um den Faden zum Vorgänger nicht zu verlieren, soll es immer wieder Anspielungen auf Teil 1 und Wiedersehen mit alten Bekannten geben:

Schon der erste Abschnitt ist eine liebevolle Hommage an den ersten Teil aus 2006: Der Spieler erwacht in der außerirdischen Sphäre, hat einen atemberaubenden Blick auf den plötzlich fernen Planeten Erde. Altbekannte Gegner eröffnen das Feuer.
Auch später, auf dem Planeten Exodus, wollen die Entwickler immer wieder Brücken zum ersten Teil schlagen. Viel verraten haben sie dazu aber bisher nicht. Trotzdem erfahren wir, dass Tommy, Held aus dem Vorgänger, ab und zu einen Gastauftritt haben wird. Ob dabei spirituelle indianische Rituale, die in Teil 1 fester Bestandteil waren, eine Rolle spielen, können wir nur spekulieren.

EXODUS, DIE SPIELWELT

Der Planet Exodus bildet die Spielwiese für Killians Abenteuer:

Die Welt von **Prey 2** ist ein einziger, riesiger Planet, der einige Besonderheiten aufweist. So gibt es keinen Tag-Nacht-Wechsel, da der Planet sich nicht dreht. Es erwartet Sie also eine düstere, eine zwielichtige und eine grell erleuchtete Planetenseite. Wir bekamen allerdings nur eine Stadt namens Central City zu Gesicht, die in tiefer Dunkelheit liegt. Wie die helle Seite aussieht, zeigt das Artwork der Stadt Locktown (1). Ein weiteres Konzeptbild (2) lässt ahnen, wie schummerig es in dem Bereich der Welt zugeht, der die Grenze zwischen heller und dunkler Welt darstellt. Wie frei wir uns wirklich bewegen werden, ist noch unklar.





BOXEREI | Ein Majar Et wird von zwei Mimeren drangsaliert. Sie können helfen, müssen aber nicht.

ist, greift Killian zu einer Vielzahl an Waffen, die ihm in gewaltsamen Auseinandersetzungen helfen. In **Prey**, Teil 1, gab es dazu teilweise merkwürdige, fremdartige Ballermänner wie eine glibberige Säurekanone oder krebsähnliche Käfer, denen man die Gliedmaßen abriss, um sie in explosive Geschosse zu verwandeln. In **Prey 2** geht es zumindest zu Beginn des Abenteuers gewöhnlicher zu: Killians Waffen sehen allesamt wie modifizierte, irdische Knarren aus. Eine Schrotflinte ist auch in einer abgedrehten Stadt voller Außerirdischer immer noch eine Schrotflinte.

Außerdem nutzt Killian andere Hilfsmittel, um sich einen Vorteil gegenüber seinen Zielen zu verschaffen: Gadgets gehören zum Inventar des Kopfgeldjägers. Diese Helfer ermöglichen es Killian etwa, einen Raketenwerfer mit zielsuchenden Raketen abzufeuern, Bolas (Kugeln an einer langen Kette, die sich um das Opfer wickelt und es zu Fall bringt) auf Gegner zu schleudern oder über große Distanzen durch die Luft zu gleiten. Je nach Auftrag ist es wichtig, sich an überall auf der Welt verteilten Stationen mit bestimmten Gadgets auszurüsten, denn viele Gegner verfügen über entsprechende Maßnahmen, um Killians Spielzeugen zu entkommen. Das bringt uns zum wichtigsten Punkt von **Prey 2**: dem Gameplay.

In einer offenen Welt als Kopfgeldjäger zu arbeiten bedeutet vor allem eins: Killian braucht Aufträge. Die verschafft er sich bei Questgebern, die frei in der Welt verteilt sind, ähnlich einem **GTA 4** etwa. Auch abseits der Wege kann der Jäger auf mögliche Missionen stoßen: In unserer Präsentation kamen wir zum Beispiel an einem Außerirdischen vorbei, der von anderen brutal zusammengeschlagen wurde. Wir hätten ihm an dieser Stelle helfen können und so möglicherweise einen weiteren Freund gewonnen, der uns später unterstützt. Wir schauen jedoch nur unbeteiligt zu und gehen dann weiter. Szenen wie diese wirken sich auf das Spiel aus, alles, was wir tun, hat Konsequenzen. Allerdings führt das nicht so weit wie bei **The Witcher**. Hauen wir beispielsweise einen Auftraggeber übers Ohr, indem wir das Opfer laufen lassen, ist dieser möglicherweise sauer und hetzt uns Schläger auf den Hals – viel weiter reichen diese Auswirkung aber nicht.

Storyrelevante Ereignisse haben die Entwickler zudem von den Missionen abgekoppelt. Sie müssen also nicht einen bestimmten Auftrag vollenden, um zu erfahren, wie es weitergeht. Stattdessen lösen bestimmte Ereignisse innerhalb eines zufälligen Auftrags das Weitererzählen der Hintergrundgeschichte aus. Für erfüllte Aufträge hagelt es typischerweise Geld und diverse Ausrüstungsgegenstände. Außerdem steigern Sie so Ihren Ruf als Kopfgeldjäger, was das Verhalten der NPCs Ihnen gegenüber beeinflusst und Ihnen auch Rabatte bei diversen Händlern einbringt.

In einer Beispielmission jagt Killian einen Verbrecherboss namens Dra'Gar. Um an ihn ranzukommen, sucht der Kopfgeldjäger erst einmal den Spitzel namens Krux auf, der Informationen über Dra'Gars Aufenthaltsort haben soll. Um ihn zu finden, benutzt Killian eine Art Visor. Der zeigt alle Spielfiguren in einer bestimmten Farbe, relevante Personen leuchten grün. So entdeckt Killian den Gesuchten auch in der Masse aus unzähligen Aliens auf einer belebten Straße. Killian stellt den Kleinganoven, droht ihm mit gezogener Waffe (normalerweise sorgt das Ziehen einer Waffe in der Öffentlichkeit für jede Menge Aufmerksamkeit und sollte nach Möglichkeit vermieden werden), nachdem er dessen beide Leibwächter erledigt hat. Mürrisch verrät uns Krux, dass sich das Ziel in einer nahen Disko befindet. Dra'Gar schützt sich allerdings mit jeder Menge Bewachern und so kommt es zur Schießerei. Während Passanten voller Panik fliehen, andere blind um sich feuern, wirft sich Killian hinter eine Deckung (ja, es gibt ein Deckungssystem) und feuert seine Schulterraketen auf die Feinde. Ein intuitives Bewegungssystem, ähnlich wie in **Mirror's Edge**, hilft ihm außerdem, schnell und agil vorteilhafte Höhen zu erklimmen oder verborgene Bereiche zu entdecken.

Als Killian schließlich nach einer aufreibenden Ballerei sein Ziel stellt, versucht es Dra'Gar mit Bestechung. Er bietet ein hübsches Sümmchen, wenn Killian ihn in Ruhe lässt. Spieler können sich hier frei entscheiden, müssen danach aber mit den Konsequenzen leben. Als Killian verneint, flieht der Gangster, eine wilde Jagd durch die Stadt beginnt. Sobald Killian seine Bolas einsetzt, um den

BROCKEN | Wenn dieser gewaltige Brute durch die engen Gassen der Stadt walzt, fliehen viele Bewohner in Panik.

Flüchtigen zu stoppen, teleportiert sich Dra'Gar einige Meter aus der Reichweite des Jägers – Umdenken ist angesagt. Immer wieder hetzt der Verbrecher seine Untergebenen auf Killian und verschafft sich so einen gehörigen Vorsprung. Nun kommt das Anti-Gravitations-Gadget zum Einsatz: Killian visiert einen Gegner an, der sich verschanzt hat, und hebt die Anziehungskraft um ihn herum auf. Der Getroffene wird schwerelos nach oben gezogen und ist nun ein einfaches Ziel für die Schrotflinte des Kopfgeldjägers. Killian eilt weiter, springt agil über Abgründe, zieht sich an Vorsprüngen empor und erinnert uns damit ein wenig an den Kletterkünstler Altair aus **Assassin's Creed**. Als der Jäger sein Opfer schließlich in einer Sackgasse stellt, erklärt uns Projektleiter Chris: „Es gibt da zwei Sorten von Verfolgungsjagden: Das eine ist unser ‚Free Chase-System', dabei rennt der Gesuchte einfach nur weg und versucht, möglichst viel Distanz zwischen sich und den Spieler zu bekommen. Die andere Art von Verfolgungsjagd funktioniert so: Die Ziele rennen zwar frei durch die Welt, aber sie haben ein bestimmtes Ziel, etwa den Markt, die Docks oder ein Fluchtraumschiff. Dadurch, dass wir Entwickler dann wissen, wo der Spieler irgendwann mal entlangkommt, können wir an diesen Stellen Hinterhalte für die Spieler legen." In unserem Fall ist es also gewollt, dass sich der Gesuchte in einer Sackgasse wiederfindet. Killian stellt den Flüchtigen und nagelt ihn mit seinem Capture Device fest. Dieses Werkzeug fesselt den Betroffenen, hüllt ihn in eine Energiekugel und teleportiert ihn direkt zum Auftraggeber. Sekunden später tickt die Belohnung auf Killians Konto, sein Ruf als Kopfgeldjäger steigt. Für die verdienten Credits können Sie nun bei Händlern neue Waffen oder Ausrüstung kaufen – oder direkt zum nächsten Auftrag eilen; das stellt Ihnen das Spiel vollkommen frei.

Auch wenn die Entwickler radikal mit vielen Standards des Vorgängers gebrochen haben und **Prey 2** auf den ersten Blick gar nicht wie ein direkter Nachfolger wirkt: Das Spiel steckt voller sinnvoller neuer Ideen, das Konzept ist durchdacht und passt sich den modernen Ansprüchen der Spieler an. Wir fragen uns allerdings, ob eine düstere, brutale Science-Fiction-Welt und einige bekannte Alien-Bösewichter als Wiedererkennungsmerkmal reichen. Die Entwickler haben jedoch anklingen lassen, dass ein Wiedersehen mit dem Indianer Tommy in **Prey 2** sehr wahrscheinlich ist. ❑



SCHUTZREAKTION | Manche Aliens ballern wild drauflos, wenn sie in Panik geraten.

„Mutige Änderungen, aber ob das den Fans gefallen wird?"



Robert Horn

Gravitationslaufbänder? Gestrichen. Portale? Rausgeworfen. Spirit Walk? Weg damit. Tommy? Gastauftritte möglicherweise. Human Head setzt nach knapp drei Jahren Pause bei seinem beliebten Ego-Shooter radikal den Rotstift an: Aus linear wird Open World, aus Tommy wird Killian, aus Gejagter wird Jäger. All diese Ideen klingen in meinen Ohren großartig, dürften aber den einen oder anderen Fan abschrecken. Denn: Ist das noch ein **Prey**-Spiel? Sollte man es lieber **Prey: Universe** oder **Prey: Hunter's Chronicles** nennen? Nun, zumindest hat Bethesda noch sehr viel Zeit, um die Spieler von der Neuausrichtung zu überzeugen. Erst irgendwann 2012 kommt das Spiel in die Läden. Bis dahin sollten Sie ruhig noch mal den ersten Teil zocken!

GENRE: Ego-Shooter
ENTWICKLER: Human Head Studios
ANBIETER: Bethesda
TERMIN: 2012

EINDRUCK **SEHR GUT**



Dungeon Siege III
LIMITED EDITION VORBESTELLEN:
VIER EXKLUSIVE ITEMS GRATIS SICHERN.
VERSENGTES BAND, BISS DES ARAKUN, TALISMAN DES GROSSMAGIERS UND HEILIGES HERZ DER LEGION
PC DVD-ROM SOFTWARE



SCHNELL JETZT! | Je mehr Zeit Sie der Banshean geben, desto mehr Eier würgt sie hervor.

Kingdoms of Amalur: Reckoning

Von: Sebastian Stange

Träge Ritter waren gestern! In diesem RPG kämpfen Sie schnell, furios und trotzdem mit viel Tiefgang.

Ein bahnbrechendes neues Rollenspiel werde uns gleich enthüllt, versichern uns unsere Gastgeber. Sie wirken sichtlich stolz auf den Titel, den wir uns gleich anschauen werden. Wir sitzen im verdunkelten Präsentationsraum des Entwicklerstudios Big Huge Games in Baltimore, das bislang vor allem für Strategiespiele wie **Rise of Nations** bekannt war. Doch nun wollen sie ausgerechnet das Rollenspielgenre mit neuen Ideen beglücken. Dass es dazu kam, ist dem verspielten Ex-Profi-Baseballer Curt Schilling zu verdanken. Mehr Details dazu erfahren Sie im Extrakasten auf Seite 29.

Bevor die Demo beginnt, betonen die Macher, wie wichtig ihnen das Universum von **Kingdoms of Amalur: Reckoning** ist. Es wird nicht nur Schauplatz dieses einen Open-World-Actionrollenspiels sein, sondern auch ein MMORPG und weitere Spiele hervorbringen. Amalur hat Gewicht, hat eine Historie von Tausenden von Jahren und deshalb soll es in **Reckoning** nichts geben, was nicht auch seine Gründe hat. Ruinen in einem Wald sind also nicht nur dekorativ, sondern zeugen auch von der Geschichte Amalurs. Und wenn irgendwo ein Felsen schwebt, gibt es dafür eine Ursache. Für **Reckoning** wählten die Entwickler das Arkane Zeitalter Amalurs, in dem sich plötzlich Magie in der Welt manifestiert. Was es damit auf sich hat und wie diese Magie beherrschbar wird, ist zu diesem Zeitpunkt nur wenigen klar. Einige Gelehrte experimentieren aber damit und so kommt es, dass Ihre Spielfigur durch einen Gnomen-Forscher von den Toten erweckt wird. Ins Spiel starten Sie mausetot.

Die Untersuchung Ihrer Leiche durch einige mürrische Gnome dient der Charaktererstellung. Sie wählen zwischen vier Rassen – zwei menschlich, zwei elfisch – und legen das grundlegende Aussehen Ihrer Spielfigur fest. Danach werden Sie in ein dunkles Loch geworfen, als eines von unzähligen toten Versuchskaninchen für den Prototyp einer Wiederbelebungsmaschine, den Brunnen der Seelen. Als Sie in einem riesigen Leichenberg erwachen, ist klar: Zum allerersten Mal hat der Seelenbrunnen funktioniert. Im Verlauf der Handlung wird diese Maschine eine wichtige Rolle spielen. Sie wird von bösen Mächten kopiert, die Sie aufhalten müssen, und obendrein plagt Sie ein großes Problem: Sie haben bereits Ihr Leben in Amalur verbracht und Sie sind planmäßig gestorben. Es war nie beabsichtigt, dass Sie


MAGISCH | Die Spielwelt ist von Magie durchdrungen. Diese Tür etwa schwebt zur Seite.


REVOLUTION | Dies ist der Seelenbrunnen. Er wird die Welt von Amalur nachhaltig beeinflussen.


EFFEKTREICH | Als Magier verwenden Sie Flächenzauber und ausgefallene Waffen.

jemals wieder durch die Gegend spazieren. Ihnen fehlt also ein Schicksal, eine Bestimmung. Wie genau diese Situation in die Story einfließt, wollten die Entwickler noch nicht verraten. Eine zentrale Rolle wird sie aber spielen.

Klar ist schon jetzt, dass Schicksal eine der Ressourcen ist, die Sie in Kämpfen gewinnen, und dass Sie neben klassischen Rollenspiel-Skills auch Schicksale für Ihren Charakter auswählen können. Das stellt eine Art Rettungsanker dar, der verhindern soll, dass Spieler ihren Charakter falsch aufleveln. Wer also Krieger- und Magier-Talente gleichermaßen fördert, dem steht ein Kampf-Magier-Schicksal offen, das seinem Charakter gewisse Boosts bringt und ihn auf Augenhöhe mit spezialisierten Charakteren bringt. Wir sind gespannt darauf, bald mehr über die konkrete Rollenspielmechanik zu erfahren. Die Basics konnten wir aber ausmachen und sie wirken sehr klassisch.

Wie in Diablo oder WoW gibt es im Spiel Tausende von automatisch generierten Items, unzählige einzigartige Gegenstände und die Möglichkeit, gesockelte Waffen mit magischen Eigenschaften zu versehen. Darüber hinaus warten Hunderte von Rüstungssets darauf, in den fünf Gebieten der großen, frei begehbaren Spielwelt gefunden zu werden. Skillpunkte verteilen Sie in drei Talentbäumen: Finesse, Macht und Zauberei. Und neben der Monsterhatz können Sie sich auch verschiedenen Berufen wie Alchemie oder Schmiedekunst widmen. Wir merken **Reckoning** sofort an, dass es die Weichen für ein MMORPG in der Welt von Amalur stellt. Und wir sind überrascht, dass wir hier durch und durch klassische Fantasy präsentiert bekommen.

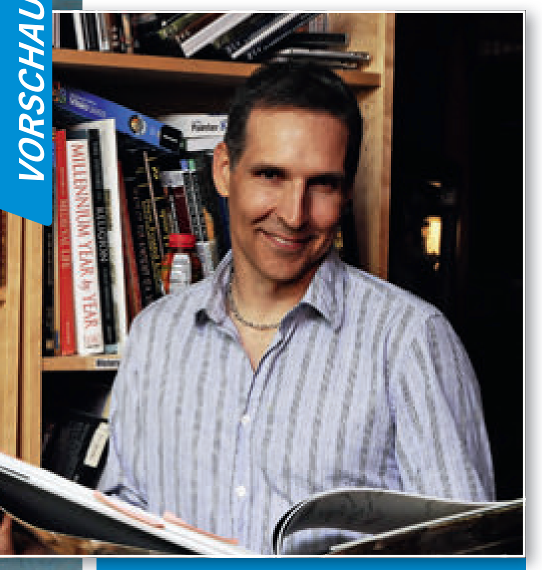
Die Welt von Amalur ist idyllisch und abwechslungsreich. Doch sie entspricht mit Trollen, Zauberern, Elfen und Ents so ziemlich allen gängigen Rollenspiel-Klischees. Das geben die Macher auch freimütig zu. Sie wollen niemanden abschrecken und sich lieber auf gute Spielbarkeit konzentrieren. Ein nettes Detail wäre da etwa die Möglichkeit, Items beim Aufnehmen als Schrott zu markieren. Dieser Schrott lässt sich dann beim Händler mit einem Mausklick komplett in Gold umwanden. Eine weitaus größere Innovation ist das Kampfsystem von **Reckoning**, das uns allerdings erst auf den zweiten Blick überzeugt.

Der Einstieg ins Spiel birgt zunächst wenige Überraschungen. Sie erwachen inmitten von Leichen und machen Ihre ersten wackeligen Schritte durch düstere Katakomben. Und natürlich gibt es dort Monster. Und natürlich werden Sie sogleich von Ihrem Mentor, dem exzentrischen Gnomen-Forscher, entdeckt und mit den grundlegenden Kampfmechaniken vertraut gemacht. Und die sind zunächst recht simpel: In der Demo wird der Held mit einem Xbox-Pad gesteuert, greift per Tastendruck mit einer Schwertkombo an und zückt zur Verteidigung und für Konter seinen Schild. Außerdem kann er Ausweichrollen vollführen. Bis zu diesem Punkt sehen wir nichts Neues, doch dann wird ein etwas besser ausgerüsteter Krieger vorgeführt – und als der zulangt, sind wir wieder mit **Reckoning** versöhnt.

In vielen Rollenspielen bleibt Ihre Spielfigur auf der Stelle stehen, wenn sie angreift oder Zauber wirkt. Nicht so in **Reckoning**. Der Krieger flitzt flink zwischen den Gegnern hin und her, schleudert seine Widersacher in die Luft und bearbeitet sie mit seinem Schwert sowie einem Kriegshammer in flinker Kombination; beide Waffen sind jeweils mit einer eigenen Taste belegt. Jeder Angriff, jeder Konter bewegt die Spielfigur und auch die Monster stehen nie lange an einer Stelle. Ganz besonders fällt das bei den Hoggarts auf, kleinen, wirr brabbelnden Waldgnomen,

IM GESPRÄCH MIT **TODD MCFARLANE**

„Ich habe ja damals noch Zwergen-Wrestling gesehen …"



Unter Comic-Fans ist Todd McFarlane längst weltweit bekannt. Der heute 50-jährige Künstler erfand den höllischen Superhelden **Spawn** und betreut für **Reckoning** die gesamte Kunstabteilung als Berater.

PC Games: Reckoning trägt nicht den markanten Todd-McFarlane-Look. Wieso eigentlich?
McFarlane: „Es wurde von Beginn an so beschlossen, dass **Reckoning** kein „Todd McFarlane's"-Spiel wird. Denn die Spielwelt ist riesig und sie muss viel Abwechslung bieten. Ich bin nur ein kleiner Teil eines großen Teams. Obwohl mich manche Leute auch dazu drängten, **Reckoning** mehr meinen Stempel aufzudrücken, war uns wichtiger, dass es ein tolles Action-RPG wird. Und wenn ihr es einmal spielt, werdet ihr Charaktere und Kostüme entdecken, die ganz klar meine Handschrift tragen. Aber das ganze Spiel tut es eben nicht. Das hebe ich mir für ein anderes Spiel auf, vielleicht „Todd McFarlane's Fiese Fette Typen, die miteinander kämpfen" – oder so ähnlich. Und die Logik dahinter ist simpel: Es gibt viele Leute auf der Welt, die mich und meine Arbeit kennen. Und viele andere, die das nicht tun. An Letztere wende ich mich mit **Reckoning**. Ich will Leute, die vielleicht seit Jahren kein Rollenspiel mehr angefasst haben, nicht mit einem allzu krassen Look abschrecken. Wir wollen einfach nur ein Videospiel machen, das richtig gut aussieht."

PC Games: Die Spielwelt von **Reckoning** ist sehr klassisch. Es gibt im Spiel Drachen, Elfen, Ents, Zauberer und Trolle. Ziemlich gewöhnlich, oder?
McFarlane: „Ja, der komplette Klischee-Katalog ist drin. Und zwar aus gutem Grund! Wären unsere Elfen zehn Meter groß und hätten sie sechs Beine, könnte man sie dann immer noch Elfen nennen? Es gibt halt inzwischen eine gewisse Fantasy-Bildsprache. Wenn ich „Elfe" und „Krieger" sage, hat jeder sofort ein Bild vor Augen. Die Frage ist nun, wie wir diese klassischen Figuren im Rahmen dieser Erwartungen gut aussehen und sich gut spielen lassen. Wir wollen das Auto nicht neu erfinden, sondern nur etwas cooler machen. Die Leute sind damit zufrieden, wie das Auto fährt. Sie wollen nur ein wenig Sexappeal und ein besseres Gefühl, wenn sie es fahren. Das versuchen wir mit unserem Spiel durch tausend verschiedene Dinge zu erreichen. Und wenn euch das am Ende nur bei einer Handvoll Beispiele richtig auffällt, ist das okay. Drei oder vier brandneue Dinge in einem Spiel? Das heißt, wir haben die Messlatte einen Tick höher gelegt und alle anderen müssen nachlegen."

PC Games: Es ist also nicht so einfach möglich, das Fantasy-Genre neu zu erfinden?
McFarlane: „Ich denke, man kann schon im Detail oder bei bestimmten Facetten Ausnahmen machen. Aber nur solange der Rest den Gewohnheiten entspricht."

PC Games: Gibt es in **Reckoning** solche Ausnahmen?
McFarlane: „Ja, da wird es einige Sachen geben. Manches davon hat etwa mit Körperbau und Statur der Gegner zu tun. Man weiß als Spieler, dass drahtige Typen immer schnell sind. Und die großen, fetten Kerle sind träge und langsam. Ich habe unser Team da immer angetrieben, mindestens einen überraschenden Move einzubauen. Dass vielleicht ein kleiner Typ plötzlich Riesenhiebe austeilt. Oder dass der Fettsack bei einem seiner Angriffe plötzlich blitzschnell wird. Einfach nur, um den Spieler ein wenig zu verunsichern und um ein wenig mit den Klischees zu spielen."

PC Games: Wir mochten diese Waldgnome sehr.
McFarlane: „Ah, die Boggarts! Allein ist solch ein Kerlchen nicht gefährlich. Probleme hat man, wenn es plötzlich sieben sind! Ihr werdet zu jung dafür sein, aber ich habe damals noch Zwergen-Wrestling gesehen. Da hat ein normaler Wrestler gegen zwei oder drei Kleinwüchsige gekämpft und er hatte keine Chance. Sie haben ihn umzingelt. Aber sie waren nie wirklich angsteinflößend. Um das bei unseren Boggarts zu schaffen, müssen wir da was mit dem Sound machen. Etwa wie bei einem süßen Dachs, der aber gruselige Laute draufhat. Ein Boggart allein muss aggressiv genug klingen, dass man Respekt vor ihm hat. Das war eine meiner Notizen während der Demo heute."



WILDE BRUT | Die Boggarts mit ihrem wilden Look und furiosen Angriffsmuster gefielen uns sehr.

die im Rudel angreifen und immer wieder versuchen, die Spielfigur zu umzingeln. Oder bei der Banshean, einer Mischung aus Fisch, Schlange und Hexe, die nicht nur mit dem Schwanz kräftig zuschlägt, sondern auch Eier hervorwürgt, aus denen neue Gegner schlüpfen.

Das Schlachtfeld ist sehr lebendig und die direkte Kampfsteuerung erinnert uns an Actionspiele wie **Devil May Cry 4** oder **Star Wars: The Force Unleashed**. Wir fragen uns sogleich, ob da nicht das Rollenspiel verloren geht. Doch die Entwickler geben Entwarnung: Ebenso wie bei einem rundenbasierten Kampfsystem entscheiden bei **Reckoning** die richtigen Skills, die richtigen Items, die richtige Planung und die Positionierung zum Gegner über Sieg oder Niederlage. Dank Teleportation, Flächenzaubern oder der Möglichkeit, sich als Krieger Gegner per Telekinese vor die Klinge zu ziehen, erhalten die Gefechte jede Menge taktische Tiefe. Wer weiß, welche Gegner er am besten sofort lähmt, welche er schnellstmöglich ausschalten sollte und welche er zunächst ignorieren kann, der spielt **Reckoning** so, wie es sich das Entwicklerteam erhofft. Die Zähigkeit der Gegner passt sich übrigens nicht dem Level der Spielfigur an. Wer zu Spielbeginn in die falschen Gegenden spaziert, beißt ins Gras. Das finden wir gut.

Später in der Demo wird erneut die Spielfigur gewechselt. Diesmal wird ein gut ausgerüsteter Zauberer vorgeführt, der ein furioses Feuerwerk an Magie auf seine Gegner loslässt. Das hat Wucht und sieht spektakulär aus. Meteoriten regnen auf die Gegner, Feuerbälle fliegen durch die Luft und als eine seiner Waffen lässt der Recke zwei runde Klingen durch die Luft sausen, die er auch im Nahkampf nutzen kann. Er beherrscht ebenfalls Konter und teleportiert sich schneller durch das Schlachtfeld, als sein Krieger-Kollege rennen kann. Mehrere Helden werden Sie aber nie Seite an Seite kämpfen sehen. **Kingdoms of Amalur: Reckoning** ist ausschließlich als Solo-Abenteuer geplant.

PC GAMES ZU BESUCH BEI BIG HUGE GAMES



Curt Shilling, Ken Rolston, R.A. Salvatore und Todd McFarlane (v. l.)



Inmitten eines tristen Gewerbegebiets residiert Big Huge Games in diesem Glasbau.

Vom Strategie-Spezialisten zur RPG-Schmiede – dass das kleine Studio in Baltimore diesen Wandel vollzog, ist einem Ex-Baseball-Profi zu verdanken.

Bis 2007 war Curt Schilling Profi-Baseballer, zuletzt bei den Boston Red Sox. Doch privat war der heute 44-jährige Hüne schon immer großer Rollenspiel-Fan mit einer besonderen Leidenschaft für Online-RPGs. Er spielte bereits **Everquest** und ist heute vor allem in **WoW** und **Warhammer Online** unterwegs. Nach dem Ende seiner Sportkarriere machte er sich sofort daran, das MMORPG seiner Träume zu kreieren. Dazu gründete er 38 Studios und holte den Autor R.A. Salvatore an Bord, um die 10.000-jährige Geschichte von Amalur zu erschaffen, an deren Ende das MMORPG spielen sollte. Und das ist auch weiterhin in Entwicklung. Doch zunächst soll Amalur Schauplatz für ein Action-Rollenspiel sein.

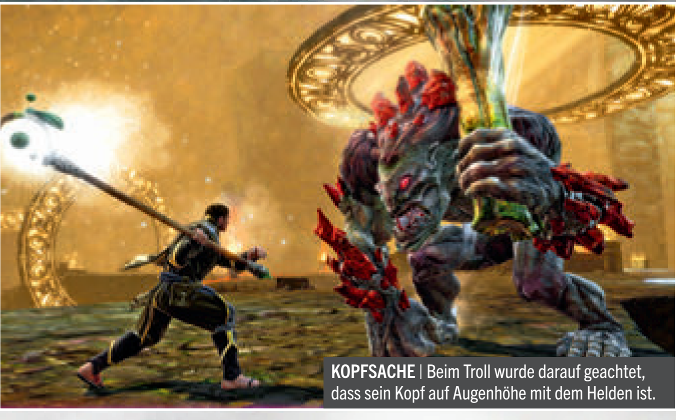
Um Reckoning zu verwirklichen, kaufte 38 Studios den Entwickler Big Huge Games auf und holte obendrein den Spawn-Erfinder Todd McFarlane an Bord. Zudem engagierte man Ken Rolston, den Game Designer von **Morrowind** und **Oblivion**. Wir besuchten die Entwickler an der Ostküste der USA, wo sie in einem tristen Gewerbegebiet bei Baltimore residieren. Nach der Spiele-Demo erklärten Schilling, Salvatore, McFarlane und Rolston gemeinsam, wie sie zusammenfanden, und standen uns ausführlich Rede und Antwort zum Projekt. Es wurde jedoch schnell deutlich, dass sie bislang ausschließlich das Kampfsystem, erste Gegnertypen sowie einige Umgebungen von **Reckoning** preisgeben wollen – über diese Themen ließen sich die vier aber in allen Details aus. Schön war außerdem, einen freien Tag in Baltimore verbringen zu können. Erste Amtshandlung für uns: raus aus Baltimore, ab nach Washington D.C.!



Sebastian Stange vor einem sehr berühmten Büro!



IDYLLE | Manche der Areale erinnerten uns an die idyllischen Startgebiete bekannter MMORPGs.



KOPFSACHE | Beim Troll wurde darauf geachtet, dass sein Kopf auf Augenhöhe mit dem Helden ist.

Neben magie- und kriegserprobten Charakteren werden Sie in **Reckoning** wohl auch einen Schurken spielen können. Das Team gab zwar lediglich zu, dass es Möglichkeiten für Stealth-Gameplay gäbe, doch wir entdeckten auch Dietriche im Inventar der Spielfigur und angesichts des sehr klassischen Szenarios wären wir überrascht, wenn es nicht so wäre.

Zum Finale erleben wir den Kampf gegen einen Troll, der mächtige Schläge austeilt. In dem riesigen Höhlengewölbe, in dem er lauert, wirkt er jedoch etwas verloren. Im fertigen Spiel, so versichert man uns, werde es noch weitaus größere Gegner geben. Der Troll soll nur als Beispiel dafür dienen, wie das Team sich dem Thema der Bosskämpfe nähert. Denn in den allermeisten Spielen, so erklärt man uns, fügt man Riesengegnern meist nur so lange Wunden an den Zehen zu, bis sie schließlich umfallen. Das hat wenig Sinn und wirkt albern. Der Troll in **Reckoning** ist daher zwar ein großer Brocken, bewegt sich aber stets weit vornübergebeugt, fast schon wie ein Gorilla. Damit kommt sein Gesicht etwa auf Augenhöhe mit dem Spielhelden, der Kampf wird intensiver, nachvollziehbarer.

Nachdem der Troll besiegt ist, endet unser erster Ausflug in die Welt von Amalur. Es folgt noch ein Ausblick auf die verschiedenen Umgebungen des Spiels. Die Kamera fährt über Burghöfe, idyllische Wälder, Dörfer, schwebende Felsen, seltsame Kristallbögen und dunkle Kerker. Schon wieder müssen wir an die Spielwelt eines Online-Rollenspiels denken. Manche der Gegenden wirken wie die Startgebiete in **World of Warcraft** – detailreicher natürlich, aber die grundlegende Stimmung von Azeroth und Amalur ähnelt sich erstaunlich. Es ist ein eigenwilliges Spiel, dieses **Reckoning**. Es bedient sich merklich von der Palette und der Saga des parallel produzierten MMOs, bietet aber ein recht eigenwilliges, schnelles und actionreiches Spielgefühl. Eine reizvolle Kombination!

IM GESPRÄCH MIT **R.A. SALVATORE**

„Was passiert mit der Welt, wenn es keinen Tod mehr gibt?"

PC Games: Wie ist Amalur beschaffen? Haben Sie einen ganzen Planeten vor Augen oder eher ein Fantasy-Reich mit vagen Grenzen und vielen Mysterien?
Salvatore: „Irgendwie beides. Wir haben einige sehr klar definierte Regionen. **Reckoning** spielt in zweien davon. Das sind übrigens nur etwa 5 Prozent unserer Spielwelt. Die Völker in diesen Regionen werden durch das Land geformt, in dem sie leben. Das trifft auch für uns Menschen zu. Wer in mildem Klima lebt, baut Wein an. Wer schroffe Berge bewohnt, entwickelt vielleicht eine kämpferische Natur. Wir haben also unsere Rassen, unsere Völker und die Beziehungen zwischen ihnen. Und die sind komplex und sind teilweise nur aus der Sicht der beteiligten Fraktionen verständlich. Das ist wie bei der Wikileaks-Geschichte, als man plötzlich erfuhr, welche bis dahin geheimen Beziehungen zwischen den Regierungen bestanden. Auch solche Sachen haben wir in Amalur. Einfach, damit alles etwas mehr Sinn ergibt. Begrenzt wird die Spielwelt unter anderem von Ozeanen und es gibt auch andere Gründe, warum man in eine bestimmte Richtung nicht weiterreisen kann, aber darüber darf ich leider nicht mehr verraten. "



PC Games: Welches sind die bestimmenden Ereignisse in der Geschichte von Amalur? Der Brunnen der Seelen?
Salvatore: „Ganz genau! Der ist sehr wichtig, da man die erste Person ist, die durch ihn erfolgreich wiederbelebt wird. Aber er ist noch nicht perfektioniert. Das MMORPG beginnt in dem Moment, in dem die Seelenbrunnen perfektioniert werden. Eines der großen Themen von Amalur lautet: Was bedeutet das? Die gesamte Welt wird mit der Aussicht auf Unsterblichkeit konfrontiert. Aber es gibt auch jemanden, der diese Brunnen kontrolliert. Das wirft jede Menge Fragen auf. Und das ist kompliziert! Nehmen wir religiöse Menschen, die ihr Leben lang an ein Paradies geglaubt haben. Was ist mit Müttern, die ihre Kinder verloren haben? Wollen sie für immer leben oder glauben sie daran, nach dem Tod wieder mit ihnen vereint zu sein? Religionen basieren mehr als alles andere auf der Idee einer Nachwelt. Wenn der Tod verschwunden ist, was passiert dann mit den Machtstrukturen, welche die Welt seit Hunderten von Jahren bestimmten? Denkt an das Europa des Mittelalters. Es wurde von Religion bestimmt. Jeder Krieg war ein religiöser!"

Ganze 22 New-York-Times-Bestseller gehen auf R.A. Salvatores Konto. Der 52-jährige Autor ist vor allem durch seine vielen **Forgotten Realms**-Romane sowie einige Werke zum **Star Wars**-Universum weltbekannt. Er erdachte die Welt von Amalur inklusive einer 10.000-jährigen Historie.

PC Games: Und da wäre die Möglichkeit der Überbevölkerung!
Salvatore: „Ja, klar! Aber das sind Fragen, denen wir uns dann im nächsten Teil widmen werden. Oh, verdammt … ich meine: falls wir einen zweiten Teil machen sollten."



FURIOS | In das Kampfsystem flossen diverse Elemente ein, die man sonst in Prügelspielen findet.



IDYLLE | Das Dorf zeigte man uns nur sehr kurz. Das Thema NPCs und Quests war Verschlusssache.

Viele unserer Fragen blieben bei unserem Besuch noch ungeklärt. Wie funktioniert das Quest-System? Welche Fraktionen wird es geben, welche Helden, welche Bösewichte? Wird das Abenteuer des Helden eine Tour de Force voller Widrigkeiten oder die Geschichte eines strahlenden Helden? Inwiefern kann der Spieler selbst Entscheidungen treffen?

Hier müssen wir dem sympathischen Team von Big Huge Games vertrauen. „Macht euch keine Sorgen", sagt man uns. „Wir haben mit Ken Rolston einen absoluten Rollenspiel-Profi im Team. Er achtet darauf, dass wir auch ein echtes Rollenspiel abliefern!" Wir fragen sogleich, wie er das denn tut. „Nun", lautet die Antwort, „ein brennendes Schwert wird beispielsweise immer besser sein als ein normales!" Wie beruhigend! Im Herzen ist **Reckoning** also das pure Rollenspiel-Klischee. In Aktion ist es aber erfrischend furios und spektakulär. Wir können es kaum erwarten, endlich das fertige Gesamtbild zu erleben. Wenn es nur halb so gut wird, wie es der Enthusiasmus des Teams verspricht, dann steht uns ein tolles Action-Rollenspiel ins Haus. ❑

„Das furiose Kampfsystem macht klar den Reiz des Titels aus!"

Sebastian Stange



Dieser Artikel ist einer der wenigen Fälle, bei denen ich zwischen Studiobesuch und dem tatsächlichen Aufschreiben meiner Eindrücke mehrere Wochen verstreichen lassen konnte. Interessant, was das bedeutet. Denn direkt nach der Präsentation war ich wirklich baff, begeistert und von **Reckoning** überzeugt. Jetzt, mit etwas Abstand und dem unglaublich mitreißenden Trailer zu **The Elder Scrolls V: Skyrim** im Hinterkopf, ist das schon etwas anders. Auf jeden Fall reizt mich die Kombination aus Monster- und Item-Jagd nach **Diablo**-Manier, klassischer Fantasy-Welt und dem flotten Kampfsystem enorm. Und wenn die Spielwelt der Feder von R.A. Salvatore entspringt, dann erwarte ich auch eine fesselnde Geschichte.

GENRE: Rollenspiel
ANBIETER: Electronic Arts
ENTWICKLER: Big Huge Games
TERMIN: 2011/2012

EINDRUCK **SEHR GUT**

Dead Island

Von: Sebastian Weber

Erbarmungslose Metzelszenen, gemixt mit netten Ideen und einem Koop-Modus – doch erscheint Dead Island überhaupt bei uns?



Stellen Sie sich Folgendes vor: Sie sind alleine im Urlaub. Eine wundervolle Tropeninsel, kristallblaues Wasser, weißer, feinkörniger Sandstrand – ein Paradies, wie man es aus den Prospekten kennt. Abends gehen Sie auf die Piste und kippen einen Drink nach dem anderen, bis Sie schließlich spätnachts volltrunken in Ihr Bett fallen. So weit klingt das nach einer ganz normalen Situation für viele Touristen.

Doch für einen der vier wählbaren Charaktere (siehe Bild Seite 36) von **Dead Island** nimmt die harmlos wirkende Geschichte ab hier einen ungünstigen Verlauf. Bei der Präsentation des Spiels schlüpfen die Entwickler in die Rolle von Sam B., einem beleibten afroamerikanischen Rapper. Dieser wacht nach durchzechter Nacht völlig verkatert in einem Hotelzimmer auf und muss schnell



ABSTAND HALTEN | **Dead Island** richtet das Hauptaugenmerk auf den Nahkampf. Neben diversen Waffen dürfen Sie aber auch Ihren Fuß nutzen, um die Zombies loszuwerden.

IDYLLE | Nur der erste der fünf Akte, in welche die Geschichte unterteilt ist, spielt in diesem Strandgebiet, danach folgen Stadtareale und andere Umgebungen.

GROSSE AUSWAHL | Jeder Alltagsgegenstand kann in **Dead Island** als Waffe verwendet und aufgerüstet werden.

feststellen, dass sich die anderen Touristen um ihn herum irgendwie verändert haben. Klar, nach einer feuchtfröhlichen Party wirken viele Teilnehmer tags darauf eher wie Zombies – doch im Fall von **Dead Island** trifft das exakt zu. Die wenigen Überlebenden, die es noch auf der Insel gibt, haben sich in ebendiesem Raum verschanzt, in dem Sam aufwacht, sind Ihrem Schützling aber nicht gerade freundlich gesinnt. Das Erste, was Sam mitbekommt, ist, dass ein panischer Kerl seinen Schädel mit einem Knüppel zu Brei schlagen will. Zum Glück hält ihn jemand auf, doch das nicht ohne Grund …

Sam ist also von instinktgetriebenen Untoten umgeben, die enormen Hunger auf Menschenfleisch haben. Doch warum sich der größte Teil der Urlauber so mir nichts, dir nichts in brutale Hohlbrote verwandelt hat, erklärt **Dead Island** erst einmal nicht. Ein erzählerischer Kniff: Denn Sie sollen genauso ahnungslos und verwirrt sein, wie es Ihr gewählter Charakter in dieser Situation auch ist. War es ein Virus, irgendeine Art biologischer Waffe oder etwas anderes? Eine der wichtigen Fragen, die Sie im Spielverlauf klären. Das Einzige, was die Entwickler Ihnen früh im Spiel verraten: Sie sind immun gegen die Verwandlung. Selbst wenn Sie von Zombies gebissen werden, geschieht Ihnen nichts, außer natürlich der Verletzung an sich – denn sterben kann Ihr Charakter. Und das ist genau der Grund, warum die anderen Überlebenden ihre Hoffnungen in Sie setzen.

Nach der kurzen Einführung, in der Sie von der grundsätzlichen Zombie-Bedrohung erfahren, bekommen Sie auch direkt die erste Aufgabe übertragen. Denn vor dem Bungalow des Hotels, in dem Sie sich befinden, rotten sich gerade Zombies zusammen. Ein Kerl versucht, die Biester zurückzuhalten. Sie erfahren, dass der Typ Sie gerettet und überhaupt erst in das Zimmer gebracht hat, in dem **Dead Island** startet. Grund genug, sich einen beliebigen Gegenstand zu schnappen – in unserem Fall ein Paddel – und dem Kämpfer draußen unter die Arme zu greifen.

Dort kämpft der KI-gesteuerte Überlebende bereits gegen die Brut und das sogar verblüffend effektiv. Noch effizienter wäre es aber, wenn Sie bis zu drei Freunde ins Spiel einladen. Das Interessanteste der angekündigten Features ist nämlich der Koop-Modus, über den jederzeit andere Mitspieler in Ihre Kampagne einsteigen können. Wenn Sie sich dann absprechen, wer welche Klasse verkörpert, spielt **Dead Island** seine taktische Komponente aus. Jeder Heldentyp hat andere Vorzüge, einer hält viele Treffer aus, ein anderer ist schnell zu Fuß, ein dritter kann von allem etwas und so weiter. Sobald Ihr Freund keine Lust mehr hat und aus dem Spiel wieder aussteigt, geht das Abenteuer für Sie alleine weiter. Ganz ohne Unterbrechungen oder andere Nachteile. Wie die Entwickler hier allerdings das Balancing hinbekommen, ist noch ungewiss, denn wir bekommen keine Antwort auf unsere Nachfrage.

Doch zurück zum Kampf vor dem Bungalow. Sie stürmen also mit dem Paddel bewaffnet auf die Zombies ein. Sobald Sie auf einen der Untoten einschlagen, wirft es diesen realistisch zurück oder sein Kopf wird verdreht – jeder Treffer und jede Waffe hat den Effekt auf das tote Fleisch, den man vermuten würde. Das ist sicher auch das größte Problem an **Dead Island**, denn in seiner ursprünglichen Form wird das Spiel sicher keine Freigabe für den deutschen Markt


HÜBSCH | Die Chrome-5-Engine (**Call of Juarez: The Cartel**) zeichnet detaillierte Charaktere und tolle Lichteffekte auf den Bildschirm.


FIES | Die Entwickler wollen mit Ihren Gefühlen spielen und scheuen sich deshalb nicht, gemeine oder besonders harte Szenen zu zeigen.

erhalten. Sie können den Zombies einzelne Körperteile, bis hin zum Unterkiefer, abtrennen und die Gegner haben sogar animierte Haut beziehungsweise animiertes Fleisch auf den Knochen, das sich mit der entsprechenden Waffe und dem richtigen Treffer ebenfalls über den Bildschirm verteilt. Publisher Koch Media ist sich der Problematik durchaus bewusst, wird aber darauf verzichten, **Dead Island** für den deutschen Markt anzupassen, da so taktische Elemente im Spielverlauf flöten gehen würden. Stattdessen nimmt man es in Kauf, dass das Actionspiel einfach nicht erscheint bzw. nur von Volljährigen als Importversion gespielt werden kann. Ein ungewöhnlicher Schritt.

Das Paddel als eine der ersten Waffen hinterlässt mächtige Spuren auf Ihren Gegnern, allerdings hält es selbst auch nicht viel aus. Nach einigen Treffern mit dem Teil sehen Sie ihm an, dass es mehr und mehr zersplittert. Solche Schäden lassen sich an Werkbänken reparieren. Dort dürfen Sie Ihre Waffen auch mit Alltagsgegenständen aufmotzen, um so mehr Schaden auszuteilen. Zum Beispiel versehen Sie einen Baseballschläger mit Nägeln oder Sie kleben eine Batterie an ein Messer, sodass die Klinge fortan unter Strom steht. Die Entwickler versprechen tausende Kombinationsmöglichkeiten – ob das zutrifft, lässt sich aber noch nicht sagen. Allerdings scheint es tatsächlich möglich zu sein, jeden x-beliebigen Gegenstand mit einem anderen zu kombinieren, um zu sehen, was dabei herauskommt. Einige Beispiele finden Sie im Kasten rechts. Die nötigen Materialien finden Sie über die Insel verteilt.

ZU HART FÜR DEUTSCHLAND? TREFFERZONEN TAKTISCH EINSETZEN

Techland entwirft die Zombies in Dead Island sehr detailliert, es wird sogar möglich sein, Körperteile zu zerlegen. Doch das hat tatsächlich spielerischen Nutzen:


GLÜCK GEHABT | Die normalen Zombies sind nicht besonders schlau oder schnell. Entsprechend leicht sind die Kerle zu besiegen.

KOPF
Der Kopf eines Zombies ist das naheliegendste Ziel. Allerdings sind hier (anscheinend) mehr Treffer nötig als bei anderen Körperteilen. Zudem hängt der Wert der Erfahrungspunkte, die Sie für besiegte Monster bekommen, auch von der Angriffsart ab – es ist also nicht ratsam, immer nur den Kopf anzuvisieren.

TORSO
Der Torso ist am einfachsten zu treffen. Verletzungen haben hier somit keine besonderen Auswirkungen.

ARM
Wenn Sie den Unterarm oder den gesamten Arm abtrennen, kann der Zombie fortan nur noch beißen und Sie nicht mehr greifen. So muss das Biest erst einmal nahe an Sie herankommen und ist nicht mehr so gefährlich.

BEIN
Auch hier können Sie entweder nur Teile oder die gesamte Extremität abtrennen. Ohne Beine kommt der Zombie nicht mehr an Sie heran. Praktisch bei stärkeren Gegnern.

In Hütten durchsuchen Sie dafür zum Beispiel Schreibtische oder Schränke und nehmen dann alles mit, was Ihnen irgendwie nützlich erscheint.

Was in der offenen Spielwelt allerdings eher Mangelware ist, sind Schusswaffen und die dafür nötige Munition. Die Entwickler richten nicht nur das Hauptaugenmerk auf den Nahkampf und dadurch intensivere Auseinandersetzungen, sondern zwingen Sie auf diese Weise auch dazu. Zwar gibt es Pistolen oder Schrotflinten, doch bis Ihr Charakter gut mit den Dingern umgehen kann, sind Sie einige Stunden beschäftigt und haben ein paar Erfahrungslevels hinter sich. Und selbst wenn Sie am Ende ein Meisterschütze werden sollten, die wenigen Patronen, die Sie in der Spielwelt finden, werden nicht gegen die Zombie-Horden ausreichen, auf die Sie treffen.

Der Wechsel zwischen Waffen und Angriffsarten bringt Vorteile, denn je nachdem, wie Sie gegen Ihre Gegner vorgehen, erhalten Sie unterschiedlich viele Erfahrungspunkte und steigen dadurch irgendwann im Charakterlevel auf. **Dead Island** ist zwar kein vollwertiges Rollenspiel, bietet aber ein Charakterentwicklungssystem, über das Sie bei jeden Stufenanstieg Punkte in Fähigkeiten Ihres Charakters investieren können. Zudem gibt es Waffen, die Sie erst ab einem bestimmten Erhfarungslevel nutzen dürfen. Die maximale Stufe liegt hier aktuell bei 50, allerdings wollen sich die Entwickler in diesem Punkt noch nicht festnageln lassen. Der Maximallevel könnte zur Veröffentlichung also noch ein wenig höher oder niedriger ausfallen.

Einen Skill bekommen wir sogar gezeigt, den sogenannten Fury. Wenn Sie diese Fähigkeit aktivieren, verfällt Held Sam in eine Art Berserker-Modus, der Bildschirm färbt sich leicht rot. Nun prügelt der Kerl mit den Fäusten auf die Zombies ein und haut die Kerle reihenweise um. Das Spiel zählt dann, wie viele Monster Sie in der begrenzten Zeit ausschalten, in der der Skill aktiviert ist. Je mehr Sie schaffen, desto zahlreicher fallen die Extraerfahrungspunkte aus, die

MACGYVERS ERBE: WAFFEN MODIFIZIEREN

Auf der Urlaubsinsel, auf der Dead Island spielt, sind Schusswaffen Mangelware. Deshalb dürfen Sie beliebige Gegenstände zu Waffen zusammenbasteln.

Zum Niederknüppeln der Zombies nutzt Ihr Charakter alles, was er findet, ob Baseballschläger, Rohrzange oder Paddel. Diese Alltagsgegenstände nutzen sich mit der Zeit ab, deshalb dürfen Sie sie an Werkbänken reparieren, aber auch verbessern. Ob Sie einen Baseballschläger mit Nägeln versehen, eine Batterie an eine Machete klemmen oder Sprengstoff und eine Uhr an ein Messer kleben: Ihrer Fantasie sind kaum Grenzen gesetzt und alles hat Auswirkungen. Der Strom an der Machete friert Ihre Gegner bei einem Treffer kurz ein, das Messer mit Sprengstoff fungiert als Granate mit Zeitzünder. Eine herrliche Idee, wenn auch nicht neu.



GRENZENLOSE MÖGLICHKEITEN | Eine Machete, die unter Strom steht, friert Gegner bei Kontakt ein. Nur eines der möglichen Gadgets, die Sie basteln dürfen.

In **Dead Island** haben Sie die Wahl aus vier Klassen:

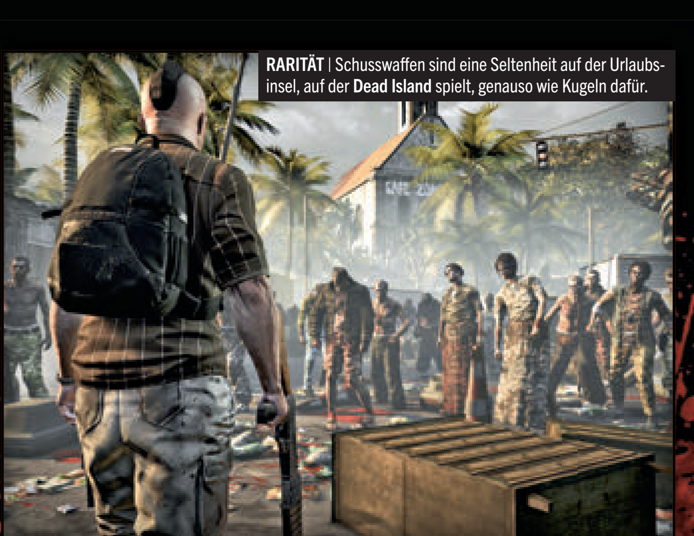
- **Tank**
  Behäbig, hält dafür viel Schaden aus
- **Assassine**
  Gewandter als der Tank und vermutlich auf Klingenwaffen spezialisiert
- **Leader**
  Anführerklasse, die eher im Hintergrund steht, den Überblick behält und Heiler-Züge besitzt.
- **Jack of all trades**
  Die Universalklasse, die alles ein wenig kann

ÖFTER WAS NEUES | Die Entwickler versprechen verschiedene Zombie-Arten. Welche es am Ende geben wird, ist noch unklar.

Sie erhalten. Nachdem sich Sam wieder beruhigt hat, laden Sie die Fähigkeit wieder auf, indem Sie Zombies besiegen.

Solche Skills sind aber nicht nur eine nette Spielerei, um Ihre Gegner noch brutaler aus dem Weg zu räumen. Die Entwickler versprechen neben dem Klischee-Zombie, der dumm und langsam auf Sie zugewankt kommt, auch andere Gegner. Eine Art der Untoten soll zum Beispiel sehr flink sein, eine andere – erkennbar an widerlichen Geschwüren und Blasen auf der Haut – explodiert, wenn sie Ihnen zu nahe kommt. In solchen Szenen nimmt Ihr Charakter dann durchaus Schaden. Deshalb bietet **Dead Island** ein genretypisches Heilungssystem, das einen Teil der Lebensenergie wieder auffüllt, solange Sie sich in Sicherheit befinden. Außerdem finden Sie auf der Urlaubsinsel Energydrinks, die Sie nur sofort verbrauchen dürfen, und Erste-Hilfe-Kästen, welche Sie mitnehmen können. Beides stellt die Gesundheit Ihres Charakters wieder her.

Der Spielverlauf gliedert sich in Hauptaufgaben und optionale Nebenquests. Nachdem Sie den Kerl vor dem Bungalow gerettet haben, sollen Sie zum Beispiel den Schlüssel zum Leuchtturm beschaffen. Dieser fungiert dann als sichere Unterkunft für Sie und die anderen Überlebenden, die Ihnen dann wiederum neue Aufgaben zuschachern. Sobald die Kerle aber in Sicherheit sind, macht einer von ihnen sein Geschäft wieder auf und verkauft fortan nützliche Gegenstände. Den nötigen Schotter dafür verdienen Sie sich natürlich über die Jobs von NPCs – alles in Grundzügen wie in einem Rollenspiel. Fraglich bleibt dabei jedoch, wie lange die brutale Zombieprügelorgie Spaß macht. Die Entwickler versprechen zwar jede Menge Abwechslung, immerhin soll es auf der Insel nicht nur Strandgebiete geben, sondern auch eine Stadt und andere Schauplätze, genauso wie verschiedenste Gegnerarten. Doch viel haben wir von all dem bislang nicht gesehen und auch von der Story gab es kaum Eindrücke. Die Kämpfe waren zwar spaßig und aufgrund des Realismus auch interessant, da immer wieder Neues passierte, doch das könnte sich schnell abnutzen. Allerdings hat Techland ja noch ein wenig Zeit, um uns zu überzeugen. ❑



RARITÄT | Schusswaffen sind eine Seltenheit auf der Urlaubsinsel, auf der **Dead Island** spielt, genauso wie Kugeln dafür.

„Derbe Zombie-Metzelei, die sich auf Dauer beweisen muss“



Sebastian Weber

Dead Island ist ein zweischneidiges Schwert. Auf der einen Seite klingt es gut, dass der Fokus auf dem Nahkampf liegt und man seine Waffen modifizieren darf. Auf der anderen Seite weiß ich nicht, wie lange das im Spiel dann tatsächlich Spaß macht. Immerhin versprechen die Entwickler, dass die Kampagne bis zu 30 Stunden lang wird. Und für so eine lange Zeit muss das Spiel mehr bieten als unbeeindruckende Gegner, die man vermöbelt. Aber vielleicht hat Techland ja noch ein paar Trümpfe im Ärmel. Erstklassig klingt der Koop-Modus. Jederzeit mit Freunden die Kampagne weiterspielen, genau das erwarte ich von einem Spiel wie **Dead Island**. Schade nur, dass es vermutlich nie in Deutschland erscheint.

GENRE: Action
ANBIETER: Deep Silver/Koch Media
ENTWICKLER: Techland
TERMIN: 2011

EINDRUCK **GUT**

ZERSTÖRUNG 3.0 | Mit schweren Kalibern wie dem Raketenwerfer richten Sie gehörigen Schaden an.

Battlefield 3

Von: Toni Opl

Alter Schwede! DICE bläst zum Angriff auf Call of Duty, Medal of Honor und Co.

Ein Trip nach Stockholm ist eine wunderbare Sache. Nicht nur weil die schwedische Hauptstadt wunderschön ist, sondern auch weil dort das Entwicklerstudio DICE ansässig ist. Als wir kürzlich vor Ort waren, interessierte uns Sightseeing natürlich nur am Rande. Grund unserer Reise war vielmehr eine ausgedehnte Präsentation von **Battlefield 3**. Und die begann gleich mit einer dicken Überraschung: Vom Mehrspieler-Modus werde man an diesem Tag gar nichts zeigen. Enttäuschung machte sich breit. Stattdessen erhielten wir zunächst einen circa fünfzehnminütigen Einblick in die Einzelspieler-Kampagne.

Ein „echtes" Battlefield mit Kampagne? Exakt! Die Geschichte versetzt den Spieler ins Jahr 2014. Im Mittelpunkt steht eine Marine-Corps-Einheit des US-Militärs, die im Irak gegen einen extremistischen Feind namens PLR kämpft. In einer ersten Sequenz, die uns der ausführende Produzent Patrick Bach auf einer großen Leinwand vorspielt, bahnt sich ein Soldatentrupp seinen Weg durch den Feierabendverkehr des Stadtzentrums von Sulaimaniyya. Aus den Boxen des Jeeps dröhnt Johnny Cashs „God's Gonna Cut You Down", als plötzlich der Verkehr ins Stocken gerät. Straßensperre! „Warum halten wir an? Das Missionsziel ist 20 Klicks nördlich!", bellt einer der Jungs. „Absitzen!", lautet der nächste Befehl.

Nachdem die Männer von der Ladefläche geklettert sind, sticht uns sofort eine unglaublich gute Grafik ins Auge. Vor allem die Lichteffekte sorgen für Staunen und zeigen, dass hier optisch Welten zwischen **Battlefield 3** und **Bad Company 2** liegen. Schnell wird unsere Aufmerksamkeit jedoch wieder zurück auf die Story gelenkt. Lagebesprechung für die Soldaten: Zum Jackson-Squad ist die Verbindung abgebrochen. Dieser Trupp geht Hinweisen auf ein verstecktes Waffenlager des Feindes nach. Patricks Auftrag: die Jackson-Einheit finden und sicher zur Basis zurückbringen. Mal im Laufschritt, mal mit höchster Vorsicht bahnt er sich daraufhin mit seinen virtuellen Kameraden den Weg durch enge Straßen, verwinkelte Gässchen und dunkle Gebäude, in denen sie jederzeit auf einen Hinterhalt treffen können. Plötzlich ein dumpfes Grollen, die Erde bebt. „Was war das?", ruft einer der Jungs. „Das Hauptquartier könnte die gegnerischen Munitionsvorräte ruhig etwas weiter außerhalb der Stadt in die Luft jagen." Als der Trupp einen großen Parkplatz überqueren will, fällt ein Schuss und einer der Kameraden fällt zu Boden. „Sniiiiipeeeer!", schreit ein anderer und eröffnet das Feuer. Patrick schnappt sich den Verwundeten und zieht ihn sofort aus der Schusslinie in eine schützende Parkgarage.

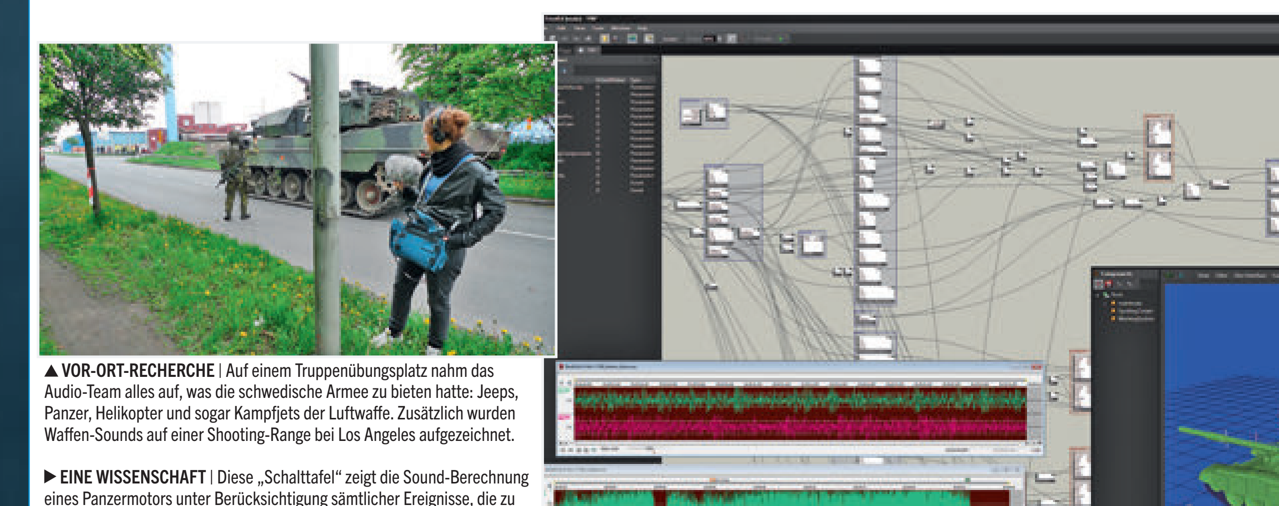
Auf dem Parkplatz entbrennt daraufhin ein offenes Gefecht. Die Druckwelle einer Raketenexplosion holt die Spielfigur von den Füßen. Cooles Detail: Unser Charakter hat einen sichtbaren Körper und ist nicht nur eine „schwebende Waffe" wie in anderen Shootern. Der Protagonist rappelt sich auf und erwidert das Feuer. Nächstes Detail: Die Trefferwirkung scheint extrem realistisch zu sein. Ein kurzer, gezielter Feuerstoß aus dem Sturmgewehr reicht, um einen Gegner für immer auszuschalten.



DER GENIALE SOUND VON BATTLEFIELD 3

Kriegsatmosphäre pur – DICE ließ im hauseigenen Studio ordentlich die Wände wackeln.

„Mehr Dokumentation, weniger Hollywood" – mit diesem Zitat startete Audio Director Stefan Strandberg in eine Sound-Demonstration, die bei allen anwesenden Journalisten für offene Münder sorgte. **Bad Company 2** bot bereits Referenz-Sound. Doch was die Entwickler hier auffahren, stellt das Ganze klar in den Schatten. Dabei wird **Battlefield 3** den Spieler mit so wenig Geräuschen wie möglich gleichzeitig bombardieren, diese aber noch authentischer darstellen. Strandberg beschreibt die Sound-Engine als ein Mixing-System, das dynamisch bestimmt, welche Töne vom Spieler zu hören sind. So werden beispielsweise Schrittgeräusche ausgeblendet, wenn in der Nähe der Spielfigur eine Granate hochgeht. Dafür wird die Explosion mit voller Bandbreite wiedergegeben, was für einen wuchtigen, kristallklaren Klang sorgt. Und dabei benötigt auch dieses System nur unwesentlich mehr Hardware-Ressourcen als in **Bad Company 2**.



▲ **VOR-ORT-RECHERCHE** | Auf einem Truppenübungsplatz nahm das Audio-Team alles auf, was die schwedische Armee zu bieten hatte: Jeeps, Panzer, Helikopter und sogar Kampfjets der Luftwaffe. Zusätzlich wurden Waffen-Sounds auf einer Shooting-Range bei Los Angeles aufgezeichnet.

▶ **EINE WISSENSCHAFT** | Diese „Schalttafel" zeigt die Sound-Berechnung eines Panzermotors unter Berücksichtigung sämtlicher Ereignisse, die zu jeder Zeit im Spiel stattfinden können und die Charakteristik des Motorensounds entsprechend verändern.

Szenenwechsel! In der nächsten Spielsequenz verschafft sich das Team Zugang zu einem Hausdach, um den Scharfschützen auszuschalten. Doch kaum treten die Jungs aus dem Treppenhaus aufs Dach, hagelt es Feindfeuer. Der Schütze hat offenbar ein Kaliber-50-Gewehr und pulverisiert damit jede Deckung, hinter der sich die Männer verstecken. Patrick robbt in der tiefsten Gangart hinter einen kleinen Mauervorsprung. Unter dem ratternden Sperrfeuer seiner Kameraden verlässt Patrick die Deckung, zückt einen Raketenwerfer, visiert das gegenüberliegende Hotel an und betätigt den Abzug. Die Rakete saust davon, schlägt am Ziel ein und reißt ein riesiges Loch in die Fassade. Durch die Wucht der Explosion stürzt sogar der große Hotel-Schriftzug in die Tiefe.

Erneuter Szenenwechsel. Es kommt zum Höhepunkt der Präsentation: Auf offener Straße entbrennt eine erbitterte Schlacht. Patrick bezieht mit seinem Charakter auf einer Fußgängerbrücke Stellung und versucht zusammen mit den KI-Kameraden vergeblich, die aus dem Norden anrückenden Feinde aufzuhalten. Als er sich hinter das stationäre MG eines Jeeps klemmen will, bebt die Erde erneut. Diesmal allerdings so heftig, dass das Fahrzeug umgeworfen wird, der Asphalt aufreißt und ein Hochhaus direkt vor seiner Nase zusammenklappt. Nein, das war keine Bombe, sondern ein starkes Erdbeben. Am Ende der Präsentation sind wir beeindruckt, vor allem von Inszenierung und Intensität der Gefechte. Wir würden gerade alles dafür geben, die gezeigten Passagen selbst spielen zu dürfen. Doch das bleibt vorerst ein Wunschtraum. Stattdessen bringen uns die Entwickler in den drei nächsten Präsentationen verschiedene Aspekte von **Battlefield 3** näher.

Den Anfang macht Art Director Gustav Tilleby, der über Beleuchtung und Lichteffekte referiert. Die wichtigsten Zauberwörter heißen „Deferred Rendering" und „Realtime Radiosity Lighting". Gustav zeigt uns, wie er mit wenigen Mausklicks die Lichtverhältnisse und damit die Stimmung eines Levels verändert. Und wie sich unsichtbare Lichtsonden auf die Charaktere und andere dynamische Objekte auswirken, wenn sie sich an ihnen vorbeibewegen. Damit stellen realistisch beleuchtete Innenareale und Nachtszenen kein Problem mehr dar. Sogar Partikel werden in Echtzeit beleuchtet. Um das vorzuführen, lässt Gustav im Spiel mehrere Raketen von einem Boden-Luft-Geschütz Richtung Nachthimmel steigen. Wir staunen



ANVISIERT | Die Trefferwirkung ist enorm hoch. Feinde sacken nach einer Salve bereits zusammen.



DIE RUHE VOR DEM STURM | Unser Trupp ist auf dem Weg zur nächsten Einsatzbesprechung.

MITREISSENDER MISSIONSVERLAUF

Die Kampagne soll durch geskriptete Ereignisse und überraschende Wendungen unterhalten.



DIE FALLE SCHNAPPT ZU | Auf dem Weg zum Missionsziel läuft die Soldatentruppe in einen Hinterhalt an einer Autobahnbrücke.

MOBILER KAMPF | Teil 3 der Shooter-Serie bietet wieder die ganze Bandbreite militärischer Vehikel: Neben solchen Humvees und Helikoptern mit unterschiedlich starker Bewaffnung stehen auch leichte sowie schwere Panzer zur Verfügung. Ein besonderes Bonbon für Fans von **Battlefield 2**: Endlich dürfen Sie sich auch wieder ins Cockpit von Jets zwängen – das lässt darauf schließen, dass die Karten weitläufiger sind als bei **Bad Company 2**.

EXPLODIERENDE AUTOS | Noch ist unbekannt, ob solche herumstehenden Fahrzeuge auch im Mehrspieler-Modus bei Beschuss hochgehen und damit eine Gefahr darstellen.

SQUAD-MANAGEMENT | Bei **Battlefield 2** passten bis zu sechs Mann in eine zusammengehörige Spielergruppe – diese Zahl halten wir auch für den Mehrspieler-Modus von Teil 3 für realistisch.

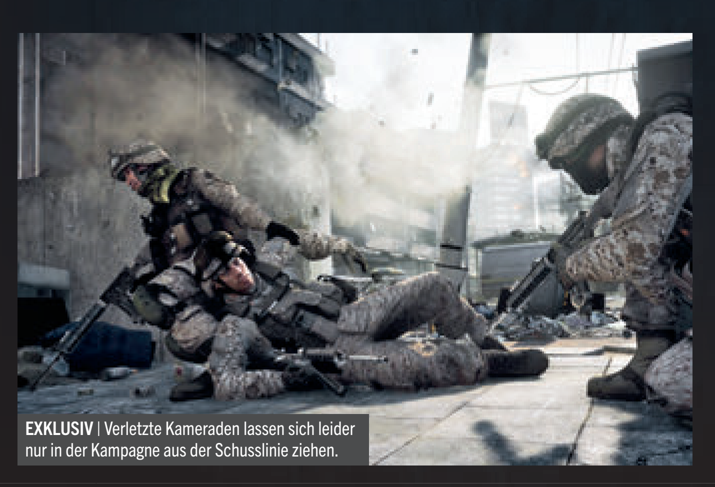
INDIVIDUELL | Das Aussehen des eigenen Online-Soldaten lässt sich anpassen. Die Möglichkeiten sollen dabei aber begrenzt sein, schließlich tragen die Figuren Uniformen. Vielleicht lassen sich dafür personalisierte Botschaften an die Helme der Avatare kleben, wie sie die Soldaten in der Kampagne tragen?

DIE HÖLLE BRICHT LOS | Schnell entbrennt ein wilder Schusswechsel; Kugeln und Granaten verwandeln die Straße in einen Kriegsschauplatz.

nicht schlecht, als wir erkennen, dass die Rauchschwaden der ersten Rakete vom Triebwerksfeuer der nachfolgenden Geschosse von innen heraus angestrahlt werden.

In einen anderen Raum empfängt uns Lead Animator Tobias Dahl, um das neue Animationssystem zu demonstrieren. Die Entwickler nutzen dafür eine angepasste Version des ANT-Systems (ANimation Toolkit), das ursprünglich für Sportspiele wie die **FIFA**-Reihe entwickelt wurde. Das Ergebnis ist verblüffend: Sämtliche Bewegungen sind natürlicher, physikalisch nachvollziehbarer und flüssiger als jemals zuvor. Verschiedene vorgeführte Trefferanimationen hauen nicht nur den virtuellen Kameraden auf der Leinwand, sondern auch uns aus den Socken. In **Battlefield 3** stellt selbst die Überlagerung zweier Bewegungsabläufe wie Nachladen und Sprinten kein Problem mehr dar. Bleibt die Figur abrupt stehen, kann man genau sehen, wie sich die Masseträgheit auf den Körper auswirkt.

Abschließend geht's zur Sound-Präsentation mit Audio Director Stefan Strandberg. „Es bedeutet zunächst gar nichts, wenn Entwickler behaupten, sie hätten echte Aufnahmen von Schussgeräuschen. Man muss nur das Mikro tauschen oder es in einem anderen Winkel ausrichten und schon hört sich die Waffe komplett anders an. Es kommt vielmehr darauf an, was man als Toningenieur mit den Aufnahmen macht. Das eigentliche Schussgeräusch einer Waffe ist so laut, dass man es in einem Videospiel ohnehin nicht naturgetreu nachbilden kann. Viel wichtiger ist daher für uns, wie sich eine Waffe unmittelbar nach dem Abgeben des Schusses anhört. Und hier kommt die Frostbite-2-Engine ins Spiel." Die Engine entscheidet also, welche Geräusche für den Spieler überhaupt hörbar sind und wie diese von der Umgebung beeinflusst werden. Er demonstriert dies anhand einer weitläufigen Ingame-Testmap, auf der er zuerst munter durch die Gegend ballert, dann mit einem Panzer durchs Gelän-



EXKLUSIV | Verletzte Kameraden lassen sich leider nur in der Kampagne aus der Schusslinie ziehen.



NUR ALS SKRIPT? | Ob man später auch selbst Türen eintreten kann, ist noch nicht bekannt.

INTERVIEW MIT PATRICK BACH

„Der PC ist heutzutage die stärkste Plattform."

PC Games: Der PC ist bei der Entwicklung von **Battlefield 3** die Lead-Plattform. Können Sie diese Entscheidungen ausführlicher begründen?
Patrick Bach: Wir haben uns aus zwei Gründen für den PC als Lead-Plattform entschieden. Der erste ist, dass der PC **Battlefield 2** zu seinem Erfolg verholfen hat. **Battlefield 2** basiert darauf, dass es ein PC-Game ist. Dementsprechend möchten wir zu unseren Wurzeln zurückkehren und die Basis auf einen neuen Level bringen. Der zweite Grund ist, dass der PC heutzutage die stärkste Plattform ist. Wenn man fünf Jahre zurückdenkt, hatten die Konsolen einen leichten Vorsprung. Es hat den PC aufgrund seiner Komplexität beinahe zwei Jahre gekostet, um diesen Vorsprung aufzuholen und die Konsolen zu überflügeln. Heutzutage ist der PC aber die stärkste Plattform und mit dieser Entscheidung zeigen wir, dass sich die Welt weiterentwickelt hat. Der PC hat eine neue Messlatte gesetzt, die bislang niemand wirklich ausloten konnte. Jeder greift darauf zurück, alle Spiele für die Konsolen anzupassen und das Resultat dann in besserer Auflösung auf den PC zu portieren. Meiner Meinung nach ist das etwas schwach. Unser Ziel für den PC liegt weit über dem, was Konsolen bewerkstelligen können.

PC Games: Und warum eine Einzelspieler-Kampagne?
Patrick Bach: Die Frage ist eher: Warum nicht? Uns ist bewusst, dass hartgesottene **Battlefield**-Fans mit einem reinen Mehrspieler-Titel vollauf zufrieden wären. Aber viele Shooter-Spieler sehen eine Kampagne als unterhaltsames Tutorial für den Online-Part. Man probiert alle Waffen und Gadgets aus und ist nach dem Durchspielen für die Mehrspieler-Schlachten gerüstet. Außerdem ist das Team, das gerade an **Battlefield 3** arbeitet, fast viermal so groß wie beim Vorgänger. Wir haben also genügend Ressourcen, um beide Aspekte zu verfolgen. Wir wollen die **Battlefield**-Spielerfahrung erweitern, nicht verändern.

PC Games: Mit der Einzelspieler-Kampagne und dem hoffentlich starken Multiplayer-Modus treten Sie eindeutig gegen die **Call of Duty**-Marke an, oder?
Patrick Bach: Das muss jeder Spieler für sich entscheiden. Im Grunde haben wir mit **Battlefield** ein Core-Game. Das Stein-Schere-Papier-System, die Fahrzeuge und die Strategie, die dahinter steckt, das alles macht das Spiel wirklich stark. Unser größtes Problem ist eher, das Publikum anzusprechen, denn wenn man erst einmal mit dem Zocken angefangen hat, bevorzugen viele Spieler dieses Spielerlebnis im Vergleich zu anderen First-Person-Shootern. Für uns ist es eher eine Sache des richtigen Marketings und der PR-Arbeit.

PC Games: Stand die Verwendung eines modernen Kriegsszenarios von Anfang an fest oder gab es auch andere Überlegungen?
Patrick Bach: Nein. Wir haben bereits so viele unterschiedliche Szenarien behandelt, dass diese Entscheidung zu Beginn nicht klar war. Aber wir sind Schweden und somit sehr offen. Wir reden mit jedermann und versuchen so, die besten Ideen zu finden und diese Auswahl dann zu beschränken, bis wir am Ende genau das haben, was wir wollen. Aber wir haben ja schon einige verrückte Sachen gemacht, von daher … wer weiß schon, was die Zukunft bringt.



Unter vier Augen: PC-Games-Redakteur Toni Opl (re.) im Gespräch mit Patrick Bach, dem ausführenden Produzenten von **Battlefield 3.** Bach hat bereits an der **Bad Company**-Serie mitgearbeitet.

PC Games: Worauf liegt bei der Entwicklung das Hauptaugenmerk?
Patrick Bach: Im Kern wollen wir einen wahren Nachfolger von **Battlefield 2** schaffen. Also eine echte **Battlefield**-Erfahrung mit groß angelegten Kämpfen auf offenen Schlachtfeldern. Gleichzeitig wollen wir aber auch übersichtlichere Schusswechsel auf deutlich kleinerem Raum bieten, bei denen nur Infanterie zum Einsatz kommt. Damit wollen wir die Hemmschwelle für Spieler senken, die sich an große Schlachten vielleicht nicht herantrauen. Zugänglichkeit ist heutzutage ein wichtiges Thema. Obendrauf kommen Elemente, die sich in der **Bad Company**-Serie bewährt haben. Das ist dann das i-Tüpfelchen.

PC Games: Welche Elemente sind das?
Patrick Bach: Allem voran die Zerstörung. Dieses Spielelement gab es damals weder in **Battlefield 2** noch in anderen Spielen. In **Bad Company** haben wir es dann als Kernaspekt der Frostbite-Engine eingeführt. Das war für uns ein Riesenschritt, da vorher nicht bewiesen war, dass so etwas überhaupt funktioniert. Aber wir haben es geschafft. Die strategischen Möglichkeiten, die sich aus zerstörbaren Wänden und Objekten ergaben, haben uns darin bestätigt, dieses Element beizubehalten und weiter zu verfeinern. Das ist jetzt unsere dritte Evolutionsstufe und wir sind der Konkurrenz nach wie vor weit voraus. In anderen Spielen kann man vielleicht mal eine Getränkedose umschießen, aber nicht die Umgebung verändern. Ich vergleiche das gerne mit **Pac-Man**. Da ist das Labyrinth auch immer gleich. Wir geben dem Spieler aber die Möglichkeit, das Labyrinth zu verändern, indem er es in die Luft jagt.

PC Games: Wird es wieder Bot-Matches geben?
Patrick Bach: Nein, solche Bot-Matches soll es in dieser Form nicht geben. Wir betrachteten die Bot-Matches schon in **Battlefield 2** als Notlösung. Das war nicht unsere erste Wahl, allerdings waren wir damals ein kleineres Team und hatten nicht die entsprechenden Ressourcen für eine Alternative zur Verfügung. Jetzt haben wir diese Möglichkeiten und wollen eine großartige Kampagne kreieren.

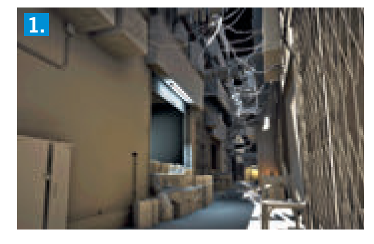
PC Games: Das PS3-Spiel **MAG** von Sony unterstützt bis zu 256 Spieler in einem Match. Sinnvoll oder Zahlenspielerei?
Patrick Bach: Wenn es zu viele Spieler werden, verliert man einfach den Überblick über die Geschehnisse auf dem Schlachtfeld und kann auch nicht mehr nachvollziehen, ob und wie die eigene Leistung den Verlauf der Schlacht beeinflusst. Daher scheren wir uns nicht wirklich um die Spieleranzahl als solche. Die Balance ist wichtig, denn auch ein Match mit nur 16 Spielern kann richtig Spaß machen. Die große Herausforderung ist, sich auf die richtigen Dinge, nicht auf große Zahlen zu konzentrieren. Ich könnte jetzt auch eine Reihe beeindruckender Zahlen zu **Battlefield 3** nennen, aber das wollen wir nicht. Wichtig ist nur, dass sich die PC-Community wieder 64-Spieler-Matches gewünscht hat. Und wir kommen diesem Wunsch nach.

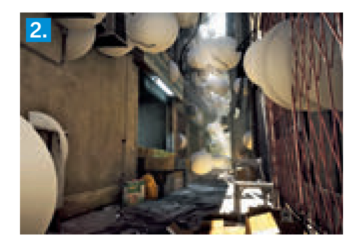
PC Games: Konsole oder PC – wo liegt Ihrer Meinung nach die Gaming-Zukunft?
Patrick Bach: PCs entwickeln sich seit jeher stetig und in kleinen Schritten weiter, während jede neue Konsolengeneration technische Quantensprünge macht. Die Zukunft braucht beides!

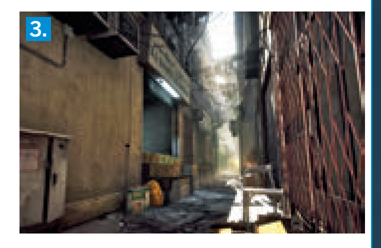
FRISCHE GRAFIKPOWER: FROSTBITE 2

„Next-Gen-Technologie auf den Systemen der aktuellen Generation" – dafür steht laut DICE die neue Engine Frostbite 2. Über drei Jahre wurde daran geschraubt. Im Folgenden sehen Sie die wichtigsten Neuerungen.

BESSERE LICHTEFFEKTE | Das neue Beleuchtungsverfahren der Frostbite-2-Engine nennt sich „Realtime Radiosity Lighting". Licht wird hierbei nicht nur von den Lichtquellen selbst (Lampen, Sonne, Mündungsfeuer etc.) abgegeben, sondern auch von allen statischen Oberflächen reflektiert.







1. In diesem Screenshot wurden die Texturen entfernt. Man erkennt klar den Lichteinfall von oben und das von der Leuchtstoffröhre oberhalb des Tores ausgehende Licht inklusive der in Echtzeit berechneten Schatten.
2. Die weißen Bälle sind für den Spieler eigentlich unsichtbare Lichtsonden, die festlegen, wie das einfallende Licht dynamische Objekte, also auch die Spielfigur, beeinflusst. Eine einzige Sonde enthält laut Aussage der Entwickler mehr Lichtinformationen als ein kompletter Level in **Bad Company 2**. Trotzdem benötigt das neue System nur unwesentlich mehr Rechenleistung.
3. Dieses Bild zeigt die fertige Szene, wie der Spieler sie sieht – optisch herausragend!

BESSERE ZERSTÖRUNGEN | Detaillierter und realistischer als in **Bad Company 2** soll auch das neue Zerstörungssystem von Frostbite 2 sein. So reißt es beispielsweise nicht gleich die komplette Wand weg, wenn der Spieler eine Handgranate auf einen Balkon wirft. Stattdessen entsteht eine mächtige Staubwolke und durch die folgende Druckwelle bröckelt der Putz an verschiedenen Stellen von der Hausfassade. Mit großen Kalibern können Sie natürlich trotzdem jedem Abrissunternehmen Konkurrenz machen, wie das Bild unten beweist. Komplett zum Einsturz bringen lassen sich so große Gebäude allerdings nicht. Wie in **Bad Company 2** bleiben Grundmauern und Pfeiler stehen. Ob herabfallende Trümmer auch Personenschäden verursachen werden, wollten uns die Entwickler noch nicht verraten.



BESSERE ANIMATIONEN | Um die Übergänge bei den Bewegungen der Figuren deutlich fließender zu gestalten, bediente sich DICE der ANT-Animations-Engine aus der **FIFA**-Serie. Die entstand bei EA in Vancouver, wo 20 Programmierer seit fünf Jahren daran arbeiten. ANT ermöglicht völlig nahtlose, saubere Animationsübergänge – etwa aus dem Sprint heraus in die Hocke und dann hinter eine Deckung. Sämtliche Bewegungen sehen dabei viel natürlicher und authentischer aus als noch in **Bad Company 2**.



de pflügt, als Nächstes mit einem Kampfhubschrauber abhebt und schließlich sogar einen Düsenjet steuert. Das Ergebnis ist atemberaubend! Mit geschlossenen Augen haben wir das Gefühl, selbst Teil eines Manövers auf einem Truppenübungsplatz zu sein. Wir können genau heraushören, in welcher Umgebung eine Waffe abgefeuert wird oder wann sie kurz vor der Überhitzung steht. Wir hören, ob Stefan im Panzer gerade einen Hügel hinuntersaust oder ob sich der großvolumige Dieselmotor langsam bergauf quält. Man hört genau, ob der Helikopter gerade auf den Spieler zu oder von ihm wegfliegt. Als schließlich unter ohrenbetäubendem Getöse ein Jet mehrmals im Tiefflug an uns vorbeizischt, sind wir endgültig sprachlos.

Die gezeigten Szenen und Präsentationen entschädigten also durchaus für die von DICE verweigerten Multiplayer-Eindrücke. Leider wurde der Online-Modus auch auf der Games Developers Conference 2011 in San Francisco nicht enthüllt. Allerdings lassen sich aus dem bisher gezeigten Solo-Material auch Rückschlüsse auf den Mehrspieler-Teil ziehen. So ist es beispielsweise denkbar, dass die tödlichere Wirkung von Geschossen im Vergleich zu **Bad Company 2** die Spielweise grundlegend verändern könnte. Außerdem dürfte es besonders Scharfschützen zugutekommen, dass man sich wieder hinlegen und somit besser verstecken kann. Als weitere Schauplätze für die Multiplayer-Maps wurden unter anderem Teheran, Paris und auch New York bestätigt. Fest steht auch die maximale Online-Spielerzahl von 64 und die Wiedereinführung von Kampfjets. Das Klassenkonzept soll sich hingegen weitgehend an **Bad Company 2** mit seinen vier Soldatentypen orientieren. Ob Skripts wie das beschriebene Erdbeben auch die Online-Schlachten auflockern, ist ungewiss. Bleibt also nur zu hoffen, dass die Entwickler bald handfeste Fakten liefern und den vielen Spekulationen um den Mehrspieler-Modus endlich ein Ende setzen. ❑



MARSCH, MARSCH IN DECKUNG! | Auf offener Straße sollte man nicht zu lange herumlungern.

„Ich bin mir sicher: Hier kommt etwas ganz Großes auf uns zu!"

Toni Opl

Nach meinem Tag bei DICE bin ich mir zu 100 Prozent sicher, dass ich **Battlefield 3** im Herbst blind kaufen kann und nicht enttäuscht werde. Warum ich mich so weit aus dem Fenster lehne? Weil die verschiedenen Vorführungen und Demonstrationen es alle in sich hatten und keinen Zweifel daran lassen, dass uns hier ein richtig fettes Spektakel ins Haus steht. Missionsdesign? Sehr spannend! Die Schusswechsel? Realistisch und zum Sofort-selbst-spielen-Wollen! Grafik? Eine Wucht! Zerstörung? Glaubhafter als je zuvor! Und der Sound? Ohhh ja, der Sound! Meine Nachbarn tun mir jetzt schon leid. Etwa 30 Minuten dauerte die Audio-Präsentation – und ich hatte jede einzelne Sekunde eine Gänsehaut.

GENRE: Ego-Shooter
ANBIETER: Electronic Arts
ENTWICKLER: DICE
TERMIN: Herbst 2011

EINDRUCK **ÜBERRAGEND**

CREATIVE

THX TruStudio PRO™

Sound BLASTER TACTIC3D

DUAL MODE™

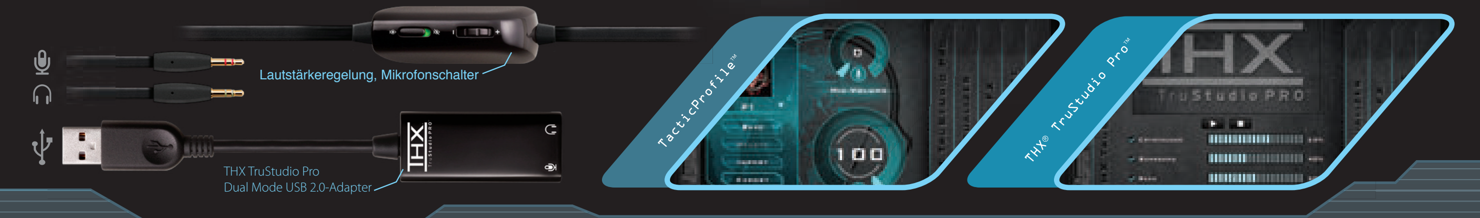
PC | MAC

3D SURROUND

VoiceFX

Mikrofon mit Geräuschunterdrückung

Tauchen Sie mit THX TruStudio Pro-Audio voll und ganz in Ihr 3D-Game ein



Treten Sie ein in eine neue Ära der 3D-Audiotechnologie mit den Gaming-Headsets Dual Mode Sound Blaster Tactic3D Alpha und Sigma. THX TruStudio Pro-Technologie verwandeln Ihren grauen Audio-Alltag in ein überwältigendes Kinoerlebnis. Dank Touchscreen-Software und TacticProfiles können Sie Ihre individuellen Einstellungen, auch THX TruStudio Pro Surround für 360º-Surround-Sound über Kopfhörer und VoiceFX-Stimmverzerrung, speichern und mit anderen Personen teilen. Dank Dual Mode können Sie das Headset entweder in die Standard-Miniklinkebuchsen einstecken, oder Sie verwenden den Dual Mode-Adapter, um das Headset an den USB-Port Ihres PCs oder Macs anzuschließen. Genießen Sie THX TruStudio Pro bis in die Haarspitzen.



Alpha

Dual Mode 3D Surround-Gaming-Headset mit THX TruStudio Pro-Technologie

- Feinabgestimmte 40mm-Treiber
- Robusten und leichten Design

Sigma

Hochauflösendes Dual Mode™-3D Surround-Gaming-Headset für Profi-Gamer

- Hochauflösende 50mm-Treiber
- Tragebügel mit Stahlkern für präzisen Sitz und maximale Lebensdauer

Teilnehmende Händler:

ALTERNATE™
HARDWARE ▪ SOFTWARE ▪ ENTERTAINMENT





soundblaster.com/tactic3d


PANZERKNACKER | Allein der Engineer führt eine Bazooka mit sich und legt so feindliche Panzer lahm.

MINI-FAQ

Wo bekomme ich das Spiel?
Derzeit läuft der geschlossene Betatest. Am 4. April beginnt der öffentlich zugängliche Testlauf. Webseite: http://battlefield.play4free.com

Welche Gebühren fallen an?
Das Spiel ist gratis, es entstehen keine monatlichen Kosten.

Welche Vorteile haben zahlende Spieler?
Die im Spiel verdiente Währung erlaubt lediglich das Mieten von Waffen und Ausrüstungsgegenständen. Nur wer mit harter Währung bezahlt, aktiviert die Extras dauerhaft.

Welches Vollpreis-Spiel ist vergleichbar?
Battlefield Play4Free übernimmt nahezu alle Elemente von **Battlefield 2**.

Battlefield Play4Free

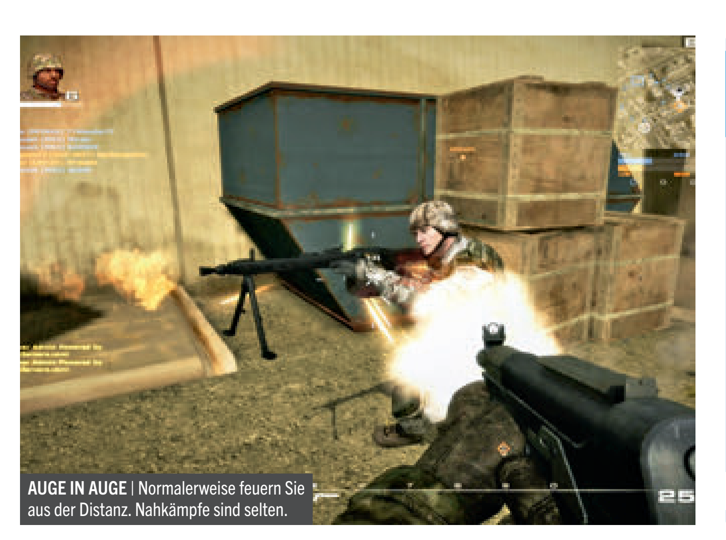
Von: Peter Bathge

Battlefield 2 erhebt sich aus dem Grab – als müffelnder Gratis-Zombie.

Im Juni 2009 wagte Electronic Arts mit **Battlefield Heroes** das erste Mal den Sprung ins Reich der Free2Play-Spiele und Mikrotransaktionen. Weil die bunte Comicgrafik und der krude Humor des Spiels nicht jedermanns Geschmack waren, starten EAs hauseigene Easy Studios einen zweiten Versuch – mit einer ungleich ernsteren, aber auch öderen Adaption von **Battlefield 2**.

Bevor Sie in Gefechte mit bis zu 64 Teilnehmern einsteigen, erstellen Sie einen Soldaten. Dabei entscheiden Sie sich für eine von vier Klassen (Assault, Engineer, Medic oder Recon). Sanitäter etwa verarzten Kollegen und reanimieren zu Boden gegangene Spieler, Sturmsoldaten verteilen Munitionspakete. In der geschlossenen Beta gab es lediglich zwei Karten (Karkand und Oman aus **Battlefield 2**) sowie einen Spielmodus: Zwei Mannschaften prügeln sich um die Kontrolle von vier Flaggen. Pro Sekunde generiert eine eingenommene Flagge einen Punkt. Am Ende gewinnt die Gruppe, die als Erstes 1.000 Punkte auf dem Konto hat. Durch Abschüsse und Teamaktionen wie die Reparatur eines Vehikels erhält Ihr Charakter Erfahrung; nach jedem Stufenaufstieg picken Sie sich aus einem Fähigkeitsbaum Talente wie den Umgang mit Granaten oder den Flugschein für Helikopter und Jets heraus.

Die Parallelen zum Vorbild sind unübersehbar: **Battlefield Play4Free** nutzt das technische Grundgerüst des sechs Jahre alten Mehrspieler-Shooters – entsprechend unzeitgemäß wirken die farblosen, kargen Landschaften. Abseits der Uraltoptik stört vor allem, dass Sie während einer Schlacht nicht die Klasse wechseln können, sondern dafür einen eigenen Soldaten anlegen müssen. Darüber hinaus glänzt der strategische Commander-Modus aus **Battlefield 2** mit Abwesenheit, Squads gibt es nicht und ein Server-Browser fehlt ebenfalls. ❑


AUGE IN AUGE | Normalerweise feuern Sie aus der Distanz. Nahkämpfe sind selten.

„Kostenlose Shooter-Unterhaltung fernab der Genrespitze."

Peter Bathge



Einem geschenkten Gaul schaut man der Redensart zufolge nicht ins Maul. Bei **Battlefield Play4Free** verbietet sich eine solche Untersuchung allein schon wegen des leichten Geruchs der Verwesung, der dem Spiel anhaftet. Wer nur mal ab und zu Lust auf eine Runde unkomplizierten Ballerspaß hat und sich nicht daran stört, dass es sich hierbei um eine ausgeschlachtete Light-Version von **Battlefield 2** handelt, der kann aber trotzdem einen Blick riskieren. Immerhin ist das Spiel grundsätzlich gratis und der Levelaufstieg motiviert für ein paar Stunden. Sollten Sie jedoch Wert auf Teamplay legen, dann bleiben Sie lieber beim Original – das wird auch heute noch gespielt und sieht teilweise sogar besser aus als die Free2Play-Version.

GENRE: Ego-Shooter
PUBLISHER: Electronic Arts
ENTWICKLER: Easy Studios
TERMIN: 2011

EINDRUCK **OKAY**



Hast du das Zeug,
um ein Gott zu werden?
Kostenlos
spielen
Forsaken
World
www.forsakenworld.eu/pcgames

SCHLITZER | Der Dieb benutzt Schwerter, Dolche und Pistolen. Je nach Waffenwahl ändern sich die Fähigkeiten.

BARBAREN | Das Volk der Norn ist stolz und kriegerisch. Ruhm und Ehre sind ihnen besonders wichtig.

Von: Robert Horn

Neues aus Tyria: Heißen Sie den Dieb herzlich willkommen.

Guild Wars 2

Es tut sich was im Online-Rollenspiel-Genre. Nicht nur das kürzlich gestartete **Rift** zieht Spieler an, bald erwarten uns auch noch Bretter wie **Star Wars: The Old Republic**, **Tera** oder **Guild Wars 2**. Gerade letztgenannter Titel weckt große Vorfreude – und sei es nur aus dem Grund, dass das MMORPG gänzlich ohne Monatsgebühren auskommen wird. Dementsprechend neugierig waren wir auch, als wir auf der Game Developers Conference in San Francisco eine Präsentation von **Guild Wars 2** besuchten, um die wichtigsten Neuerungen des ambitionierten Titels einzufangen.

Eine neue Klasse steht derzeit im Mittelpunkt des Spielerinteresses. Kürzlich stellte Entwickler Arena-Net den Dieb vor, die sechste von insgesamt acht möglichen Ausrichtungen in **Guild Wars 2**. Diese Klasse setzt, traditionell rollenspieltypisch, auf List und Tücke, um Gegner blitzschnell zu attackieren und unbemerkt zu verschwinden. Diese Vorgehensweise ist nötig, da der Dieb nur mittelstarke Rüstungen tragen kann und mit dieser Panzerung schweren Attacken kaum etwas entgegenzusetzen hat. Dafür kontert diese Klasse mit einigen netten Tricks:

Sämtliche Fähigkeiten des Diebes haben keine Abklingzeiten, sondern sind von Initiative abhängig. Diese wird mit einer Reihe von Diamanten dargestellt und füllt sich nach und nach wieder auf, ähnlich wie die Energieleiste eines **WoW**-Schurken. Allerdings wird der Dieb auch über Fähigkeiten verfügen, die seine Initiative schneller wieder auffüllen. Auch bei seiner Bewaffnung geht der Dieb neue Wege. Als erste bisher angekündigte Klasse feuert der Schattentänzer mit Pistolen um sich, gerne auch mit einer in jeder Hand. Ansonsten sind des Diebes liebste Waffen vor allem Dolche, Einhandschwerter oder Bögen.

Wirklich außergewöhnlich ist die Fähigkeit des Diebes, seine Feinde (auch menschliche Gegner) zu beklauen. Das kann ein **WoW**-Schurke zwar auch, doch bei **Guild Wars 2**

GUILD WARS 2 AUF EINEN BLICK

Noch wurden längst nicht alle Informationen über Guild Wars 2 enthüllt. Einige Details haben wir hier zusammengefasst:

- **Fünf spielbare Rassen:** Norn, Sylvari, Charr, Asura und Menschen
- **Acht Klassen** wird es geben, sechs sind bekannt: Elementarmagier, Dieb, Wächter, Nekromant, Waldläufer und Krieger
- **Persönliche Charaktergeschichten** sollen die Story für jeden Spieler individuell gestalten.
- **Dynamische Ereignisse** nehmen Einfluss auf die Spielwelt und verändern diese dauerhaft.
- **Das Kampfsystem** ist dynamisch. Sie können aktiv ausweichen und Gegner umrunden.
- **Umgebungswaffen** finden sich überall in der Spielwelt und können im Kampf eingesetzt werden.
- **Angriffskombinationen** verschiedener Klassen ermöglichen einzigartige Attacken.
- **Die Fertigkeiten** sind abhängig von der Klasse, der Rasse und den momentan angelegten Waffen.


STOLZ | Die Norn jagten mit Leidenschaft, um wertvolle Trophäen zu sammeln. Danach wird beim Saufgelage damit angegeben.

DER DIEB IM DETAIL

Die neue Klasse ist blitzschnell, trickreich, aber auch leicht verwundbar. Einige Fähigkeiten des Diebes haben wir hier aufgelistet:

SPRINGENDE TODESBLÜTE
Mit diesem stylishen Angriff wirbelt der Dieb wie im Film **Matrix** über den Kopf seines Gegners und greift mit zwei Dolchen gleichzeitig an. Die Attacke steht nur zur Verfügung, wenn zwei Dolche ausgerüstet sind.

TARNEN
Mehrere Fähigkeiten, etwa „Shadow Trap" oder „Hide in Shadows", erlauben es dem Dieb, für ein paar Sekunden unsichtbar zu werden. Wenn er angreift, wird er wieder sichtbar.

FALLEN LEGEN
Ähnlich wie die Charakterklasse des Waldläufers kann auch der Dieb Fallen für seine Gegner auslegen, um sie bewegungsunfähig zu machen oder zu vergiften.

SCHATTENSCHRITT
Ein überlebenswichtiger Trick, mit dem sich der Dieb aus größerer Distanz direkt zu seinem Gegner teleportiert, um in Nahkampfreichweite zu gelangen

ENTLADEN
Der Dieb feuert mit beiden Pistolen gleichzeitig auf seinen Gegner und verursacht heftigen Schaden. Funktioniert nur mit zwei ausgerüsteten Schusswaffen.

hat das Ganze einen anderen Hintergrundgedanken. Der Dieb entwendet nicht etwa Gold, sondern klaut seinem Opfer Gegenstände, die er dann zum Beispiel als Waffe einsetzen kann. Stibitzt der Gauner etwa eine Flasche, kann er sie zum einen als Wurfgeschoss einsetzen oder den Inhalt trinken, was ihm kurzzeitige Boni gewährt. Diese Taktik ist Folge des Konzepts der Entwickler, sogenannte Umgebungswaffen ins Spiel einzubringen, also Gegenstände aus der Spielwelt, die Spieler aktiv einsetzen können.

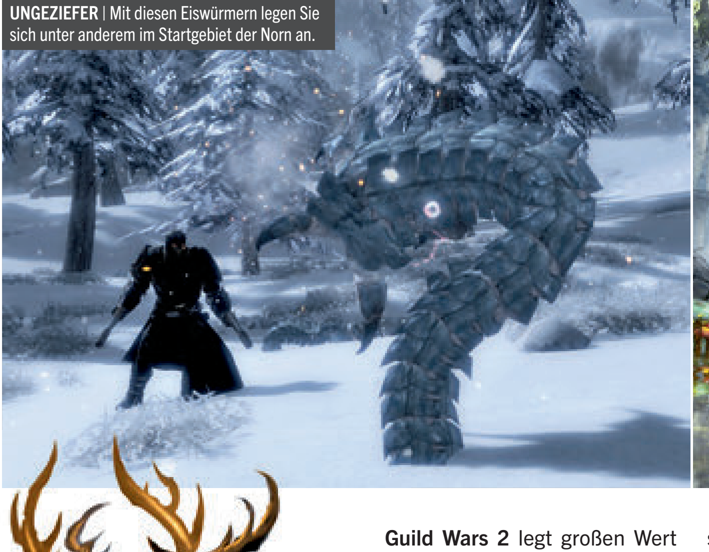
Wie jede andere Klasse in **Guild Wars 2** verfügt auch der Dieb über eine Selbstheilungsfähigkeit. Dabei katapultiert sich der agile Kämpfer mit einem gewaltigen Rückwärtssalto aus der Nahkampfreichweite seiner Gegner und erhält dafür ein wenig Gesundheit zurück. Selbst gefallene Kollegen kann der Dieb wieder auf die Beine stellen. Detail am Rande: Je mehr Freunde bei einer Wiederbelebung helfen, desto schneller geht es. In Aktion erleben wir den Dieb mit mehreren Mitstreitern im Kampf um ein Dorf. Besonders interessant wirken die so genannten „Cross Profession Combos", bei denen mehrere Klassen ihre Fähigkeiten ohne Aufwand miteinander verbinden. So baut ein Elementarmagier zum Schutz der Gruppe eine Flammenwand auf. Sobald der Dieb mit seinen Pistolen hindurchschießt, richtet seine Attacke zusätzlichen Feuerschaden an. Noch besser: Die gleiche Taktik, angewandt über einem Symbol der Wächter-Klasse, heilt umstehende Freunde. Einige weitere Fähigkeiten des Diebes haben wir im Kasten oben aufgeführt.

Neben der neuen Klasse erfuhren wir noch einige interessante Details über die Rasse der Norn, eine der fünf spielbaren Völker in **Guild Wars 2**. Die Norn kennen Sie vielleicht aus **Eye of the North**, dem letzten Add-on zum Vorgänger. Das nordische Volk von wikingerähnlichen Kriegern lebt in den verlassenen Zwergenfestungen der Fernen Zittergipfel und hat nur ein Lebensziel: Norn-Kämpfer wollen Ruhm und Ehre erlangen, zur Legende werden und damit während ausgiebiger Trinkgelage in den Hallen ihrer Heimat angeben. Die hünenhaften Norn sind ausgezeichnete Jäger und Entdecker und verehren die vier Geister der Wildnis, Bär, Wolf, Rabe und Schneeleopard. Diese Tierformen haben für die Norn nicht nur spirituelle Bedeutung: Norn-Spieler werden sich auf höheren Stufen sogar in einen ihrer Totems verwandeln können. Wie das genau funktioniert und ob diese Fähigkeit eventuell nur bestimmten Klassen zur Verfügung steht, ist noch unklar.



GÖTTER | Die großen Hallen der Norn in der Hauptstadt Hoelbrak sind ihren Tiertotems gewidmet.

VERLETZLICH | Diebe schlagen flink zu, halten aber nur wenig aus. Flucht ist also ein probates Mittel.


UNGEZIEFER | Mit diesen Eiswürmern legen Sie sich unter anderem im Startgebiet der Norn an.


REVOLVERHELD | Mit seinen Pistolen bekommt der Dieb mächtige Fernkampfwaffen spendiert.

Guild Wars 2 legt großen Wert auf eine individuelle, persönliche Geschichte, die jeder Spieler erleben soll. Das beginnt schon bei der Charakterererstellung und im stilvollen Intro, das die Entwickler aus den fantastischen Artworks zum Spiel geschaffen haben. Wenn Sie sich Ihren Helden zusammenbasteln, müssen Sie am Ende drei Fragen für Ihre persönliche Biografie beantworten. Diese haben dann unmittelbare Auswirkungen auf die Spielwelt. Am Beispiel eines Norn-Wächters zeigen uns die Entwickler, wie das funktioniert: Eine Frage lautet etwa, was das Wichtigste im Leben des Norn sei. Die Antwortmöglichkeiten „Stärke“, „Gerissenheit“ oder „Instinkt“ geben vor, wie NPCs den Charakter fortan betrachten und nach welchen Idealen dieser später agiert. Eine andere Frage informiert über ein wichtiges Ereignis während eines Trinkgelages. Ist der Charakter vielleicht schon mal vom Feiern ohnmächtig geworden? Hat er ein wichtiges Familienmitglied verloren? Oder sucht er gar Rache für eine Schmähung? Die entsprechende Wahl wirkt sich mittelfristig auf das Spiel aus, denn vielleicht trifft der Norn später den Kerl, der ihn so böse beleidigt hat, oder erfährt den Grund für den Tod seines Verwandten? Daraus wollen die Entwickler interessante Geschichten spinnen, die Spieler bei der Stange halten.

Das Startgebiet der Norn sieht aus, wie man es von einem wilden, nordischen Volk erwartet: Verschneite Hügel und dichte Wälder zieren Wayfarer Foothills, den Ort, in dem sich Recken für erste Schritte in der Welt von **Guild Wars 2** sammeln. Die große Jagd steht an, ein wichtiges Ereignis im Leben der Norn, um Ruhm und Ehre zu erlangen. Und da man mit der eigenen Legendenbildung gar nicht früh genug anfangen kann, nimmt unser Norn-Wächter natürlich an diesem Ereignis teil. Schön: Quests erscheinen nicht einfach als schnöde Texteinblendungen, sondern in kleinen, nett gemachten Zwischensequenzen.

Die Aufgaben, die wir während dieser ersten Erkundung erledigen, sind ernüchternd simpel. Gut, es handelt sich schließlich nur um ein Startgebiet. Nach wenigen Minuten steht der Abschluss der großen Jagd bevor: der Kampf gegen den Eiswurm Isomir. Das riesige Vieh ist Teil eines dynamischen Events, an dem jeder in der Umgebung teilnehmen kann. Als unser Norn den Tatort erreicht, ist der Kampf fast schon vorbei. Das ist ein Nachteil dieser dynamischen Gestaltung, denn das Ereignis wird nicht einfach so neu gestartet. Wer's verpasst, hat Pech gehabt.

Unser Einblick in die spannende Welt von **Guild Wars 2** war kurz, dennoch ist klar, warum so viele Spieler sehnsüchtig auf das Erscheinen des Online-Rollenspiels warten. Das dynamische Kampfsystem macht Spaß, die Individualisierung des Spielerlebnisses klingt spannend und für grandiose Spieler-gegen-Spieler-Szenarien (PvP) ist die Reihe sowieso bekannt. ❑


SCHATTENMANN | Schwarzes Leder, scharfe Schwerter: Der Dieb weiß sich zu präsentieren.

„Ein Online-Rollenspiel, in dem viele gute Gedanken und Ideen stecken“

Robert Horn



Mich hat vor allem verblüfft, wie tiefgründig die Hintergrundgeschichte von **Guild Wars 2** ist, wie stimmig sämtliche Elemente der Welt ineinandergreifen. Wenn man sich mit den einzelnen Klassen und Völkern näher beschäftigt, möchte man einfach Teil dieser großartigen Geschichte werden, sie am eigenen Leib erleben. Trotzdem ist es unendlich schwer einzuschätzen, wie tiefgehend diese personalisierte Erfahrung sein wird. Auch die dynamischen Events sehe ich eher skeptisch. Ob das wirklich so spielweltverändernd wird, wie ArenaNet behauptet? Vorstellen kann ich es mir nicht. Der Dieb entspricht da schon eher meiner Vorstellung einer coolen Klasse. Schnell, gefährlich und gemein – wunderbar!

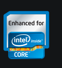
GENRE: Online-Rollenspiel
ENTWICKLER: ArenaNet
ANBIETER: NCsoft
TERMIN: Anfang 2012

EINDRUCK **SEHR GUT**






FLASHPOINTGAME.COM


Enhanced for
intel inside
CORE


STEAM


ego


codemasters

ERZFEINDE | Space Marines und Orks kennen nur den Kampf und bekriegen sich bis aufs Blut.

Space Marine

Von: Toni Opl

Die Strategie-Experten von Relic wagen sich erstmals an einen Action-Titel im Warhammer-40.000-Universum.

Wenn es um Echtzeit-Strategie geht, kommt man kaum am kanadischen Studio Relic Entertainment vorbei. Mit **Company of Heroes** und der **Dawn of War**-Serie hat das in Vancouver ansässige Unternehmen gleich zwei unglaublich erfolgreiche Franchises vorzuweisen. Letztgenannte Reihe basiert bekanntlich auf der **Warhammer 40.000**-Lizenz von Games Workshop, dem meistverkauften Tabletop-Spiel der Welt. Bisher diente den Entwicklern das düstere und vielschichtige Science-Fiction-Szenario ausschließlich als Vorlage für spielerisch wegweisende und blutig inszenierte Echtzeit-Strategiespiele. Bei **Space Marine** haben die Kanadier jetzt allerdings einen anderen Ansatz.

Relics Grundgedanke dahinter ist, die eigene Interpretation von **Warhammer 40.000** nun auch dem actionorientierten Spieler näherzubringen. Diese Idee entstand bereits im Jahr 2006, hörte damals noch auf den Namen **Carnage** und war zunächst als reiner Konsolentitel geplant. Das Projekt wurde allerdings auf Eis gelegt und erst 2008 wieder aufgetaut – **Space Marine** war geboren. Mittlerweile arbeiten etwa 120 Programmierer, Künstler und Designer an der Fertigstellung des Third-Person-Shooters. Wobei die Bezeichnung „Shooter" den Kern des Spiels nicht wirklich trifft.

Auf den ersten Blick erinnert **Space Marine** frappierend an eine indizierte Spielereihe von Epic Games für die Xbox 360. Die Helden des Spiels sind muskelbepackt, stecken in fetten Rüstungen, schleppen ebenso fette Waffen durch die Gegend und klopfen permanent Macho-Sprüche, während sie mit voller Brutalität ganze Feindeshorden niedermähen. Statt der Locust stellen sich Ihnen hier blutrünstige



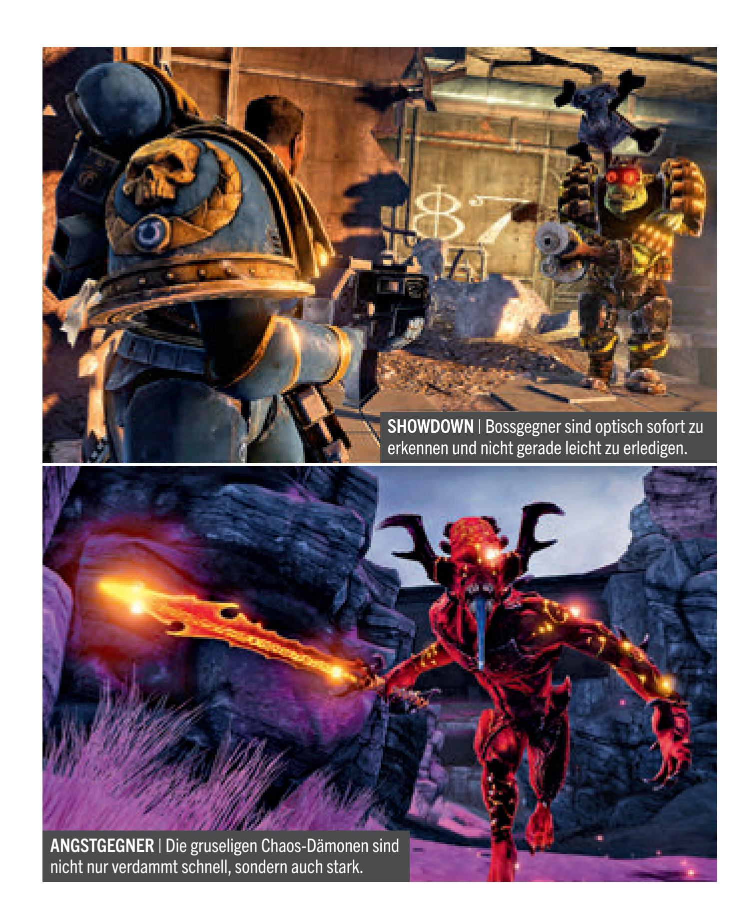
PC GAMES VOR ORT IN VANCOUVER

Bei Relic Entertainment gibt's Space Marines in Groß und Klein.

MODELLBAU | Mit solchen Miniaturen, die man selbst bemalt, wird die Tabletop-Variante von **Warhammer 40.000** gespielt.

SPIELSTUNDE | Vor Ort konnten wir **Space Marine** selbst anzocken. Die vier Levelabschnitte dauerten etwa 60 Minuten.

BÖSER BLICK | Dieser lebensgroße Space Marine steht in den Büros von Relic, wo sich Redakteur Toni genau umgesehen hat.


SHOWDOWN | Bossgegner sind optisch sofort zu erkennen und nicht gerade leicht zu erledigen.

ANGSTGEGNER | Die gruseligen Chaos-Dämonen sind nicht nur verdammt schnell, sondern auch stark.

Orks in den Weg, statt eines Gewehrs mit Kettensägenbajonett gibt es in **Space Marine** unter anderem ein Kettensägenschwert. Außerdem finden sich zahlreiche Parallelen bei der Spielwelt, die auch in **Space Marine** von Düsternis und Trostlosigkeit gezeichnet ist. Doch bei unserem Studiobesuch in Vancouver Anfang Februar betonten Produzent Andy Lang und Game Director Raphael Van Lierop mehrfach, nicht bloß ein „Gears of Warhammer“, sondern ein vollkommen eigenständiges Spiel abliefern zu wollen. Dass dies nicht nur leere Worte sind, davon konnten wir uns vor Ort selbst überzeugen. Neben einer Präsentation stand auch ein ausführliches Hands-on auf dem Programm.

In modernen Shootern bleibt der Spieler meist auf Distanz, um Gegner aus sicherer Entfernung zu erledigen. Nicht so in **Space Marine**. Ein Deckungssystem gibt es nicht, Sie sollen sich vielmehr immer mitten in die Action stürzen. Zahlenmäßig weit unterlegen und von Feinden umzingelt – diese Situation ist für einen Space Marine so alltäglich wie das Seitenaus beim Fußball. Damit man im Getümmel eine Überlebenschance hat, entwickelte Relic ein Kampfsystem, bei dem der Gebrauch von Schießeisen und Nahkampfmanöver fließend ineinander übergehen. Doch wer sind eigentlich diese Space Marines und wieso können sie es locker mit zig Gegnern gleichzeitig aufnehmen?

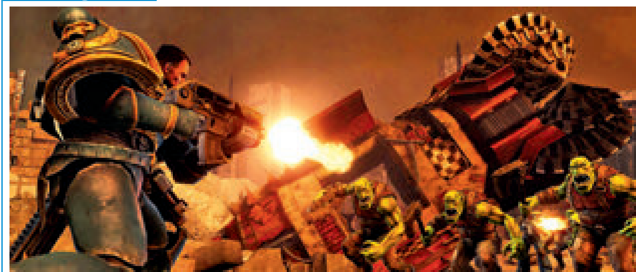
Space Marines sind übermenschliche Krieger, die genetisch, physisch und psychisch verändert wurden. Über zwei Meter groß, bringen die Elitesoldaten in ihren hellen, aufwendig verzierten Rüstungen eine halbe Tonne Gewicht auf die Waage. Angetrieben von Pflichtbewusstsein, Ehre und Tradition haben sie nur einen einzigen Lebensinhalt: den Kampf. Der Spieler übernimmt die Kontrolle über Captain Titus vom Orden der Ultramarines. Diese Legion ist einer der ältesten und mächtigsten Space-Marines-Orden. Wie alle Orden dienen auch die Ultramarines unter der Flagge des Imperiums der Menschheit und bekämpfen außerirdische Bedrohungen mit aller Härte.

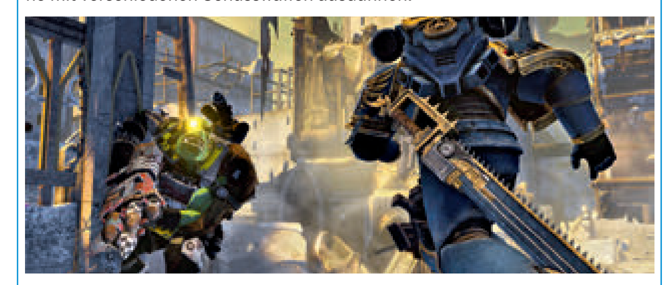
Schauplatz der Kampagne ist Graia, ein Industrieplanet, der ausschließlich zum Bau von Kriegsgerät dient. Gerade als das Imperium den Titan Invictus, einen gigantischen, zweibeinigen Kampfläufer, fertiggestellt hat, wird die Anlage von einer riesigen Ork-Armee angegriffen und besetzt. Warboss Grim-

DIE HAUPT-SPIELELEMENTE

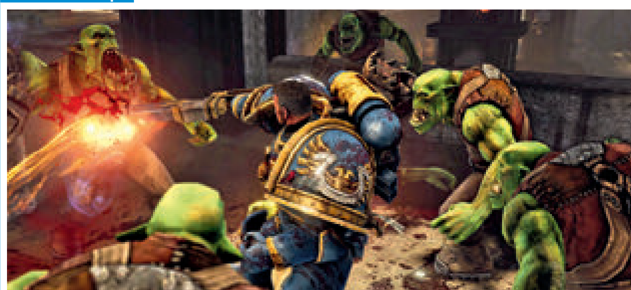
Das Kampfsystem von Space Marine setzt sich aus mehreren Elementen zusammen. Im Folgenden sehen Sie einige Möglichkeiten:

Eröffnungs-Move


Wenn Sie auf eine Gegnerschar treffen, können Sie diese zunächst aus der Ferne mit verschiedenen Schusswaffen ausdünnen.

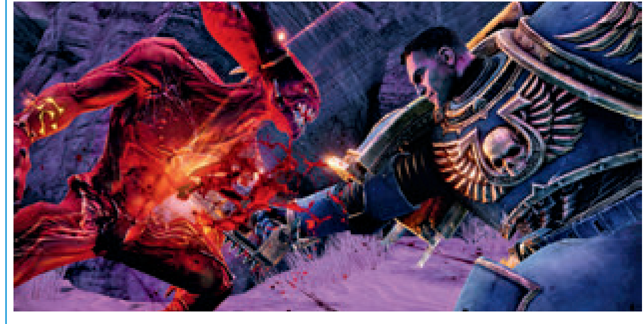

Alternativ gehen Sie mit dem Bullrush auch direkt zum Nahkampf über und überrumpeln die Feinde. Dann sind Sie direkt mittendrin in der Action.

Der Nahkampf


Mit Kettensägenschwert, Streitaxt und Donnerhammer sind die Standard-Orks schnell zerlegt. Bei Elite-Orks sollte man jedoch Vorsicht walten lassen.


Auch im Nahkampf lassen sich jederzeit Feuerwaffen wie diese Plasma-Pistole zücken. Der Wechsel zwischen den Waffenarten geschieht nahtlos.

Exekutionen


Mit den „Sync-Kills“ erledigen Sie Feinde auf besonders blutige Weise. Selbst die gefürchteten Chaos-Dämonen müssen hier klein beigeben.

KANONENFUTTER | Standard-Orks greifen stets im Rudel an, gehen aber recht schnell zu Boden.

skull, Anführer der Orks, will den Titanen unter seine Kontrolle bringen und zerlegen, um daraus eine noch zerstörerische Maschine zu bauen. Mit ihr will er weitere Planeten des Imperiums unterjochen. Die Ultramarines werden entsandt, um der Invasion Einhalt zu gebieten, bis die Raumflotte des Imperiums eintrifft. Eigentlich ein Routine-Job für Titus und seine Männer, wäre da nicht eine dritte Fraktion, die ebenfalls großes Interesse an dem Planeten Graia und seinen Fabrikanlagen hat: die Chaos Space Marines. Verstörend, dämonisch und abgrundtief böse, stellen sie die größte Bedrohung für das Imperium und seine Ultramarines dar.

Die vier Abschnitte, die wir in Vancouver anspielen durften, erlaubten uns einen ausführlichen Einblick in die etwa acht- bis zehnstündige Solo-Kampagne. Leider waren die Levels erzählerisch nicht miteinander verknüpft, sodass wir keine weiteren Storydetails herausfiltern konnten. Dafür durften wir uns mit sechs der insgesamt 15 enthaltenen Waffen austoben, die Titus im fertigen Spiel führen wird. Dazu zählen unter anderem verschiedene Bolzen- und Plasma-Gewehre, ein Granatwerfer und auch eine Art Scharfschützengewehr.

Im Fernkampf steuert sich **Space Marine** genreüblich. Schießen, zoomen, Granaten werfen – wer schon mal einen Shooter gespielt hat, kommt sofort zurecht. Interessanter wird es im Nahkampf: Zum bereits erwähnten Kettensägenschwert gesellen sich später im Spiel eine Streitaxt sowie ein mächtiger Donnerhammer. Per X-Taste am Gamepad lassen sich leichte Angriffe ausführen, mehrfaches Betätigen löst eine einfache Combo mit bis zu vier immer stärkeren Schlägen aus. Ein schwerer, aber deutlich langsamerer Angriff wird per Y-Button ausgeführt. Dieser Schlag eignet sich hervorragend gegen schwer gepanzerte Spezialgegner, die weder durch leichte Schläge noch durch Schusswaffen Schaden nehmen. Mit dem „Heavy Hit" schlagen Sie deren Schild weg und stoßen sie ein Stück weit zurück, um ihnen dann mit leichten Angriffen oder einer Gun den Rest zu geben.

Wann immer Sie Gegnern Schaden zufügen, füllt sich die sogenannte



▲ **RAKETEN-MANN** | Orks sind verkappte Mechaniker, die gerne an Waffensystemen herumbasteln.

DURCHSCHLAGEND | Der Donnerhammer ist die mächtigste aller Nahkampfwaffen.

„Ein Deckungssystem macht den Nahkampf unmöglich."

PC Games: Muss man das Tabletop-Spiel kennen, um **Space Marine** hundertprozentig genießen zu können?
Raphael Van Lierop: Nein, überhaupt nicht. Hier kann jeder Spaß haben, auch ohne Kenntnis der Marke. **Warhammer**-Fans werden aber natürlich vieles wiedererkennen.
PC Games: Sie verzichten bewusst auf ein Deckungssystem. Warum?



Raphael Van Lierop ist Game Director bei Relic Entertainment

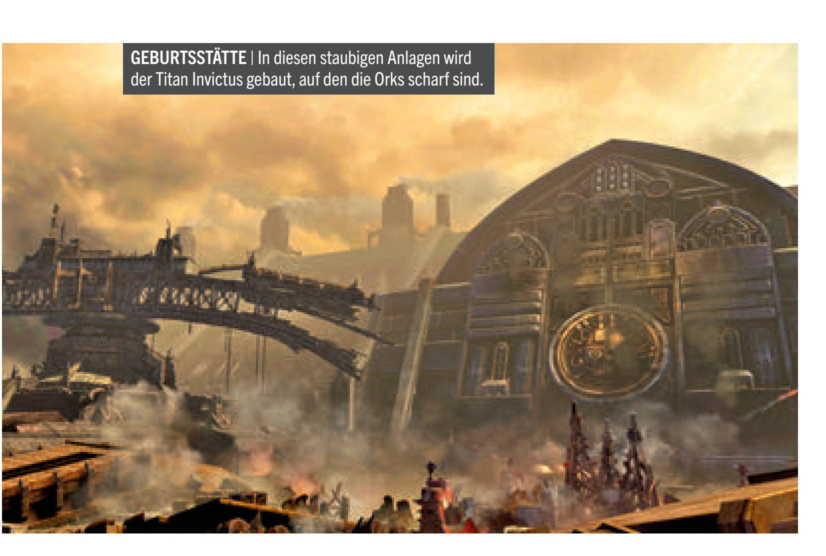
Raphael Van Lierop: Weil es den Nahkampf unmöglich macht. Man sitzt hinter seiner Deckung fest und verliert die Möglichkeit, sofort anzugreifen.
PC Games: Das Kampfsystem funktioniert bereits sehr gut. Doch wie sieht es mit Abwechslung aus? Wie wollen Sie den Spieler bei Laune halten?
Raphael Van Lierop: Mit diesem ersten Hands-on wollten wir eigentlich nur das Kampfsystem demonstrieren. Im fertigen Spiel wird es viel mehr geben. Nicht nur andere Waffen oder andere Gegner, sondern groß angelegte, filmreife Ereignisse, die für die nötige Abwechslung sorgen. Wir werden hier bald noch eine Menge neues Material veröffentlichen.
PC Games: Wird es dem Spieler mit den Sync-Kills nicht ein bisschen zu einfach gemacht, aus knifflligen Situationen herauszukommen?
Raphael Van Lierop: Nein, denn es wäre völlig falsch, dauernd nur Sync-Kills zu benutzen. Während der Ausführung ist man Angriffen von anderen Gegnern schutzlos ausgeliefert. Sync-Kills sind nicht der schnellste und beileibe nicht der sicherste Weg, einen Gegner zu töten. Ihr Einsatz ist überaus riskant und daher nur in Notsituationen zu empfehlen.
PC Games: Im Nahkampf hatten wir öfter Probleme mit der Übersichtlichkeit. Können wir in diesem Punkt noch mit Verbesserungen rechnen?
Raphael Van Lierop: Ja, daran arbeiten wir derzeit ganz verstärkt. Momentan ziehen wir mehrere Möglichkeiten in Betracht – etwa eine schnelle 180-Grad-Drehung auf Knopfdruck oder eine automatische Kamera, die beim Nahkampf etwas aus dem Geschehen herauszoomt.
PC Games: Gibt es eine Möglichkeit, auf die KI-Kameraden Einfluss zu nehmen?
Raphael Van Lierop: Nein, so etwas wie ein Befehlssystem wird **Space Marine** nicht bieten. Wir haben sehr früh entschieden, uns rein auf den Kampf zu konzentrieren. Die KI-Soldaten treiben nur die Story voran und geben Feuerschutz. Wir haben auch sämtliche Rollenspiel-Elemente, die wir anfangs in Erwägung gezogen haben, wieder über Bord geworfen.
PC Games: In **Warhammer 40.000** gibt es eine Menge Panzer und andere Vehikel. Werden wir so etwas auch im Spiel sehen?
Raphael Van Lierop: In einigen Szenen tauchen ganz typische Fahrzeuge auf. Der Spieler selbst wird diese aber nicht steuern können. Allerdings gibt es das Jump-Pack, eine Art Sprung-Erweiterung für Titus' Rüstung, auf die man gelegentlich zurückgreifen kann. Dadurch verändert sich das gesamte Bewegungs- und Angriffsrepertoire.
PC Games: Wird man ans Gamepad gezwungen?
Raphael Van Lierop: Nein, wir unterstützen auch Maus und Tastatur. Das Spiel wird übrigens auch über Steam erhältlich sein.

„Fury"-Leiste am Bildschirmrand. Wenn sie komplett gefüllt ist, dürfen Sie einen besonders heftigen Nahkampf-Move starten. Fury lässt sich auch in Verbindung mit den Schusswaffen einsetzen. Damit verlangsamen Sie das Geschehen, um Gegner in aller Ruhe mit gezielten Schüssen auszuschalten. Titus selbst kann dank seiner Rüstung enorm viel einstecken. Erst wenn die Schildenergie verbraucht ist, geht auch die Lebensenergie langsam zur Neige. Beides regeneriert sich jedoch mit der Zeit, wenn der Spieler keine weiteren Treffer abbekommt. Sie müssen also nicht umständlich nach Heiltränken oder Ähnlichem suchen. In scheinbar aussichtslosen Situationen können Sie außerdem mit sogenannten „Sync-Kills" die Lage doch noch zu Ihren Gunsten wenden. Hierbei handelt es sich um von Waffe und Gegnertyp abhängige Exekutions-Moves, die nicht nur ein Höchstmaß an Brutalität bieten, sondern auch Ihre Fury- sowie Ihre Energieleiste wieder aufladen.

Trotz der bulligen Panzerung steuert sich Titus überaus agil und wendig. Springen kann der vernarbte Held zwar nicht, aber per X-Taste eine schnelle Rolle ausführen, um entweder aus einer Gefahrenzone zu entkommen oder sich direkt in die Feindesschar zu stürzen. Für Letzteres eignet sich auch der „Bullrush", ein Kamikazemanöver, bei dem Titus wie ein wilder Bulle in die Gegnermassen stürmt und gleich mehrere Widersacher von den Füßen holt.

Während die Ork-Standardgegner insgesamt recht leicht zu erledigen sind, sieht die Sache bei den Chaos schon ganz anders aus. Die Chaos-Dämonen sind so flink, dass sie sich durch die Gegend teleportieren können. Sie fügen Ihnen auch mit einfachen Angriffen viel Schaden zu. 26 Gegnertypen wird **Space Marine** insgesamt bieten. Der bedrohlichste, den wir bisher zu Gesicht bekommen haben, war ein Chaos-Psyker, der immer wieder neue Chaos-Dämonen heraufbeschwor, die sich direkt auf Titus und seine Mannen stürzten. Relic will den Spieler auch regelmäßig mit erbitterten Boss-Kämpfen bei Laune halten.

Im Interview verriet uns Raphael Van Lierop, dass **Space Marine** sowohl Koop-Gameplay als auch einen speziellen Mehrspieler-Modus bieten wird. Wir hoffen auf einen Vierer-Koop und Online-Gefechte, in denen man sich für Space Marine, Ork oder Chaos entscheiden kann. Letzteres wäre der (War-)Hammer! ❑


GEBURTSSTÄTTE | In diesen staubigen Anlagen wird der Titan Invictus gebaut, auf den die Orks scharf sind.

„Ich bin (vorsichtig) optimistisch: Space Marine könnte toll werden!"


Toni Opl

Mit **Warhammer 40.000** hatte ich bisher kaum Kontakt, da ich weder Tabletop- noch Strategie-Spieler bin. Bei **Space Marine** aber wurde ich sofort hellhörig, denn das finstere Universum bildet meiner Meinung nach die perfekte Grundlage für ein blutig-brutales Action-Gemetzel. Wie schon bei der **Dawn of War**-Reihe hält sich Relic bei der Inszenierung von Gewalt nicht zurück. Das Kampfsystem geht bereits locker von der Hand und die Verschmelzung von Distanz- und Nahkampf funktioniert bis auf ein paar Kameraprobleme sehr gut. Ich bin mir aber nicht sicher, ob es auf Dauer genügend Abwechslung und Tiefgang gibt. Laut den Entwicklern haben wir bisher allerdings nur einen kleinen Teil vom Spiel gesehen.

GENRE: Action
ENTWICKLER: Relic Entertainment
ANBIETER: THQ
TERMIN: 2011

EINDRUCK **SEHR GUT**

WAFFENWAHL | Geralt trägt stets zwei Schwerter bei sich: Mit der Stahlklinge bekämpft er menschliche Gegner, mit dem Silberschwert hingegen tötet er Monster, Dämonen und Untote, wie hier im Bild.

The Witcher 2: Assassins of Kings



Von: Felix Schütz

Genug spekuliert, hier kommen die Fakten: PC Games durfte das polnische Edel-Rollenspiel mehrere Stunden lang ausprobieren.

Wirft man einen Blick auf unsere Most-Wanted-Charts, so lässt sich leicht ablesen: Unsere Leser freuen sich auf **The Witcher 2** wie auf kaum ein anderes Rollenspiel. Schon oft konnten wir über den polnischen Titel berichten, der derzeit bei CD Projekt entwickelt wird. Doch auch für uns war es eine Premiere, als wir im Februar nach Frankfurt fahren und uns bei Publisher Namco Bandai erstmals selbst ins Hexer-Abenteuer stürzen durften: Es war eine der ersten Anspielgelegenheiten weltweit!

Treue PC Games-Leser kennen bereits, was wir dort gespielt haben: Die Probeversion umfasste die gleichen Inhalte, die wir – als einziges deutschsprachiges Magazin – schon in der Ausgabe 01/11 enthüllt haben. Wer die Ausgabe verpasst hat, kann den Artikel mittlerweile auch auf pcgames.de nachlesen.

Da wir lieber unsere neuen Eindrücke berichten und nicht Altbekanntes aufwärmen wollen, gibt's hier nur eine flinke Zusammenfassung der Demo-Version: Sie beginnt in dem Zwergenstädtchen Vergen, wo der weißhaarige Hexer Geralt – Mutant und professioneller Monsterjäger – mit einer Nebenquest betraut wird: Ein junger Mann wurde anscheinend beim Liebesakt ermordet, der Hexer soll den Schuldigen finden. Dazu kämpft er sich bis zu einer Gruft vor, wo er den Körper des Toten exhumiert. Eine Untersuchung der Leiche festigt Geralts Verdacht: Ein Succubus, eine sexy Dämonin, muss hinter dem Mord stecken. Schließlich bittet Geralt seinen alten Freund Rittersporn um Hilfe: Der triebhafte Barde soll den Lockvogel für den Succubus spielen. Als die Dämonin wenig später Rittersporn zum fröhlichen Stelldichein einlädt, muss der Spieler entscheiden, was als Nächstes geschieht: Soll Rittersporn der Verlockung nachgeben? Oder soll er Geralt zu Hilfe rufen, damit der sich um das männermor-

VOR ORT BEI NAMCO BANDAI

Für The Witcher 2 machten wir einen Abstecher nach Frankfurt am Main.

In der Hessen-Metropole hat der Publisher Namco Bandai seine deutsche Niederlassung. Auch Tomasz Gop von CD Projekt, Entwickler von **The Witcher 2**, war angereist. Mit ihm plauderten wir ausgiebig über das Talentesystem, die Lokalisationsarbeiten und künftige DLC-Pläne. Wichtiger war für uns aber die Möglichkeit, **The Witcher 2** endlich einmal selbst anspielen zu können – dazu bekamen wir einen eigenen Rechner mehrere Stunden zur Verfügung gestellt. Die Probierversion umfasste leider nur genau die gleiche Quest, die wir bereits in PC Games 01/11 exklusiv enthüllt hatten. Nach dem Anspielen fuhren wir dann gemeinsam mit anderen deutschen Journalisten auf die hessische Ronneburg – dort ließen wir den Abend bei Braten, Bier und Bogenschießen feuchtfröhlich ausklingen.



VOR ORT | Redakteur Schütz gab eine jämmerliche Vorstellung beim Bogenschießen ab. Zum Glück versteht er sich mehr auf Computerspiele.

SORTIERUNG | Alle Items werden auf Wunsch in 15 Kategorien unterteilt: Waffen, Fernwaffen, Rüstungen, Aufwertungen, Tränke, Fallen, Bomben, Bücher, Trophäen, Mutagene, Zutaten, Handwerk-Elemente, Handwerk-Schemas, Farbstoffe und Quest-Gegenstände.

LIMIT | Anders als im Vorgängerspiel wird die Größe des Inventars durch Gewicht bestimmt, die Grenze liegt bei 100 Punkten. Beispiel: Ein Stahlschwert bringt drei Punkte auf die Waage.

QUICKSLOTS | In diesen Taschen lassen sich Sekundärwaffen und verschiedenste Tränke ablegen.

INVENTAR | Gesammelte Gegenstände werden in übersichtlichen Listen angezeigt, die aber noch etwas Bedienkomfort vermissen lassen.

INDIVIDUELL | **The Witcher 2** bietet deutlich mehr Items als sein Vorgänger. Geralt kann nun neben seinen typischen Waffen – Stahl- und Silberschwert – auch Handschuhe, Hosen, Schuhe und Rüstungen unabhängig voneinander anlegen. Jedes Kleidungsstück ist direkt am Helden sichtbar.

▲ **EDEL** | Das Inventar wirkt stilvoll und aufgeräumt, allerdings sollte CD Projekt noch die Bedienung per Maus überarbeiten.

dende Biest kümmert? Welche Entscheidung man auch trifft, das Ende der Quest will CD Projekt noch nicht verraten – die Demo endet hier.

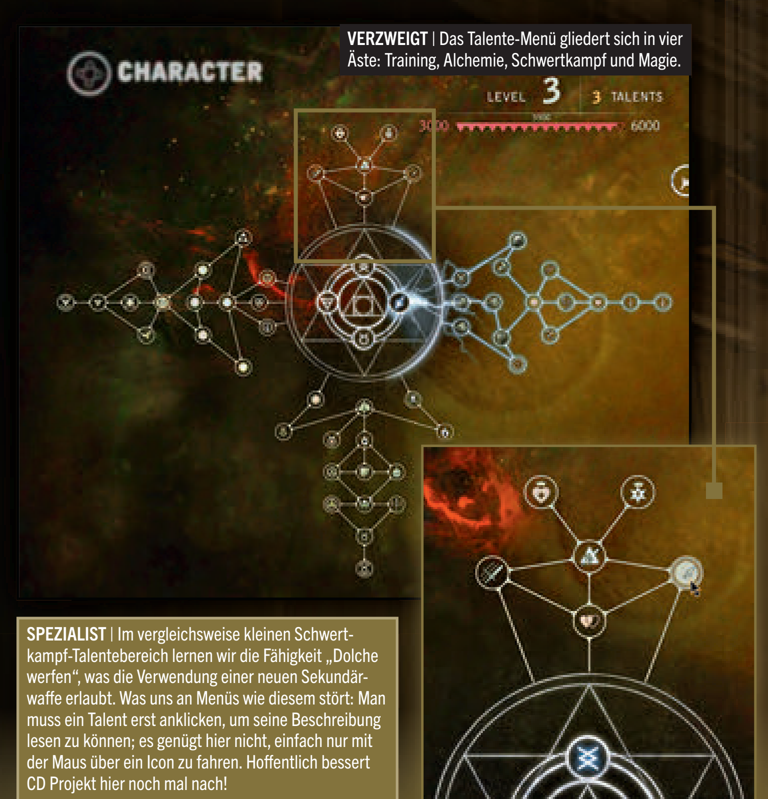
So weit, so bekannt. Doch die Anspielfassung lieferte auch viele neue Informationen! So erfuhren wir etwa, dass das fertige Spiel fünf Akte sowie einen Pro- und einen Epilog umfassen wird. Dabei überraschte CD Projekt mit der Aussage, dass manche Spieler das bildschöne Vergen gar nicht erst zu Gesicht bekommen werden: Je nachdem, welche Entscheidungen man zuvor in der Handlung getroffen hat, besucht Geralt entweder die Zwergenstadt oder zieht stattdessen an einen anderen Ort weiter! Ein weiterer Beweis dafür, wie ernst es den Entwicklern ist, eine nichtlineare Geschichte mit zig Verzweigungen und weitreichenden Entscheidungen zu erzählen.

Man muss die Technik und die dichte Atmosphäre des Spiels loben: Die Zwergenstadt ist fabelhaft texturiert, die Lichteffekte sind realistisch, die Umgebungen detailreich und glaubhaft – ein **Dragon Age 2** sieht im Vergleich fast bemitleidenswert aus. Doch man sollte es bei aller Begeisterung auch nicht übertreiben – **The Witcher 2** ist optisch noch nicht perfekt. Gesichtsanimationen wirken beispielsweise noch ziemlich steif, da war Bioware mit **Mass Effect** schon vor Jahren weiter. Außerdem könnten die Umgebungen ruhig noch etwas mehr Leben vertragen: Die Wälder sind zwar üppig und dicht, doch wir vermissten dort noch Kleintiere, Wettereffekte, Vögel, einfach ein Stück Natur, das uns vergessen lässt, dass wir durch die Arbeit eines Leveldesigners laufen. Hier muss sich zeigen, was die fertige Version zu bieten hat – wir spielten nämlich nur eine Pre-Beta-Fassung, die noch nicht optimiert war.

Eine kleine Überraschung: Unsere Demo-Version war bereits vollständig mit deutscher Sprachausgabe unterlegt! CD Projekt betont, dass man bei der Lokalisation des ersten **The Witcher** Fehler gemacht habe, die man nun vermeiden würde. Wir finden: Die deutsche Fassung macht zwar tatsächlich einen besseren Eindruck als die des Vorgängers, doch begeistern konnte sie uns nicht. Vor allem Geralt spricht mit übertrieben tiefer Stimme, trägt seine Sätze gewollt langsam und bedeutungsschwanger vor – vergleicht man ihn da mit der englischen Fassung, in der Geralt cool und zynisch klingt, könnte man direkt neidisch werden. Auch die Nebenfiguren waren auf Deutsch etwas weniger überzeugend, obwohl Rittersporn eine überraschend schöne Darbietung ablieferte, als er einen hübsch gereimten Vers über Vergen aufsagte. Hier gefiel uns die Synchronisation schon deutlich besser. Die Übersetzung allerdings wirkte in manchen Fällen noch etwas holperig: Als Rittersporn beispielsweise liebestrunken in die Schlafkammer des Succubus hinabsteigt, flucht Geralt in der englischen Version: „Fuckin' idiot actually went in!" In der deutschen Fassung wirkt Geralt dagegen unangemessen brav, wenn er ruhig „Der verdammte Kretin ist ganz alleine reingegangen" aufsagt. Da war uns das „fuckin' idiot" lieber.


ERWACHSEN | Sex und Erotik sind nun ein Teil der Geschichte und sollen weniger plump rüberkommen als im Vorgängerspiel.


BRUTAL | Ähnlich wie in **Assassin's Creed** schaltet Geralt seine Feinde mit aufwendigen Finishing Moves aus.



VERZWEIGT | Das Talente-Menü gliedert sich in vier Äste: Training, Alchemie, Schwertkampf und Magie.

SPEZIALIST | Im vergleichsweise kleinen Schwertkampf-Talentebereich lernen wir die Fähigkeit „Dolche werfen“, was die Verwendung einer neuen Sekundärwaffe erlaubt. Was uns an Menüs wie diesem stört: Man muss ein Talent erst anklicken, um seine Beschreibung lesen zu können; es genügt hier nicht, einfach nur mit der Maus über ein Icon zu fahren. Hoffentlich bessert CD Projekt hier noch mal nach!



SIMPEL | Faustkämpfe sehen mitreißend aus, sind im Grunde aber nur einfache Quicktime-Reaktionstests.

FLÜSSIG | Innenräume und sogar Dungeons betritt Geralt ohne störende Ladezeiten. Große Klasse!

Beruhigend zu wissen, dass auch **The Witcher 2** in einer multilingualen Fassung erscheinen wird.

Mehrere Kämpfe durften wir in der Demo-Version ausfechten, sie alle bestätigten unseren Verdacht: Das neue Kampfsystem hat nichts mehr mit dem Klicken-und-Warten-Konzept des Vorgängerspiels gemein. Aber: Es ist auch kein stumpfes Action-System! Die Kampfstile des ersten **The Witcher** sind Vergangenheit, stattdessen löst ein Linksklick leichte und ein Rechtsklick schwere Angriffe aus. Geralt selbst wird aus der Schulterperspektive mit den Tasten W, A, S und D gesteuert. Eine weitere Taste dient dem Blocken, mit einer anderen vollführt der Hexer Seitwärtsrollen. Das alles ist auch bitter nötig: Sobald wir von mehreren Soldaten und Magiern umzingelt waren, mussten wir uns Mühe geben, um nicht ins Gras zu beißen – zuschlagen, blocken, ausweichen, all das verlangt nach gutem Timing. Allerdings erschienen uns Kämpfe deutlich leichter, sobald Geralt seine magischen Zeichen einsetzte. Dazu gibt's ein neues Pause-Menü, das bei einem Druck auf die Leertaste geöffnet wird. Während im Hintergrund der Kampf in starker Zeitlupe weiterläuft, wählt man im kreisrunden Menü einen von bis zu fünf Zaubern (ein sechster soll hinzukommen, doch den konnten wir noch nicht testen). Am nützlichsten erscheint uns das Zeichen Aard, eine magische Druckwelle: Wenn getroffene Gegner taumeln, kann Geralt blitzschnell zuschlagen und den Widersacher mit einem brutalen Finishing Move zur Strecke bringen. Auch praktisch: Das Axii-Zeichen lässt Gegner kurzzeitig für den Hexer kämpfen – als wir es auf einen feindlichen Zauberer anwenden, unterstützt der uns für eine Weile mit Heilmagie. Doch die Kämpfe überzeugten uns noch nicht ganz: Das Aneinanderreihen von Schlagserien fiel uns schwer, Kombo-Attacken gelangen uns nur in wenigen Fällen. Auch wurden wir einmal von mehreren Kobolden gleichzeitig verdroschen, sodass Geralt mehrere Trefferanimationen hintereinander abspielte und keine weiteren Eingaben zuließ. Auch hier gilt: Hoffentlich nimmt sich CD Projekt Zeit für den Feinschliff, um solche Situationen auszubügeln.

Eine gute Nachricht zum Balancing: Der Level der Feinde passt sich nicht automatisch an Geralts Stufe an. Ein Kampf kann also auch mal zu leicht oder zu stark ausfallen, je nachdem, wie weit man Geralt bereits entwickelt hat. Prima!

In der Taverne konnten wir erstmals drei Minispiele selbst ausprobieren. Am interessantesten waren für uns die Wettkämpfe, denn die demons-



▲ **STEIF** | Geralts Gesicht ist fein texturiert, doch seine Mimik ist noch verbesserungswürdig.

▶ **UMZINGELT** | Im Kampf gegen mehrere Feinde muss Geralt taktisch agieren und oft ausweichen.

TAKTIK | Ein Druck auf die Leertaste verlangsamt das Kampfgeschehen und blendet ein Ringmenü ein (Bild rechts), in dem man die Waffen wechseln oder Zauber auswählen kann. Hier entschieden wir uns für das Zeichen Aard, eine magische Druckwelle, mit der wir die Krabbspinne (Bild links) kurzzeitig betäuben.

trierten erstmals das brandneue Nahkampfsystem. Ein wenig ernüchternd: Man steuert Geralt in diesen Gefechten nicht selbst, stattdessen erfolgt die Prügelei als einfacher Quicktime-Reaktionstest. Für ein Minispiel ist das aber natürlich okay, zumal die brutalen Faustkämpfe klasse in Szene gesetzt sind.

Erstmals konnten wir uns auch die Menüs genau anschauen. Das Inventar bietet mehrere Slots für Waffen und Kleidung, dabei ist jeder Gegenstand auch direkt am Helden sichtbar. Waffen und Rüstungsgegenstände werden nun in Qualitätsstufen unterteilt: selten, magisch, episch und dergleichen, so wie man es von vielen anderen Rollenspielen kennt – gut so! Allerdings erschien uns die Menü-Steuerung in mancher Hinsicht noch nicht perfekt auf Maus und Tastatur abgestimmt: Im Inventar, das Gegenstände auf Wunsch in 15 Kategorien einsortiert und darunter in Listenform darstellt, darf man beispielsweise nicht mit dem Mausrad scrollen. Auch eine Vergleichsansicht der Werte zweier Gegenstände gibt es nicht – unzeitgemäß! CD Projekt verspricht jedoch: Diese Funktionen werden derzeit eingebaut und sollen definitiv im fertigen Spiel enthalten sein.

Neu am Inventar: Geralt hat nun fünf frei belegbare Quickslots, in denen er beispielsweise Sekundärwaffen unterbringen kann. Die werden im Kampf dann standardmäßig mit der R-Taste aufgerufen: Nimmt Geralt etwa ein Stilett in die Hand, darf er das Wurfmesser mit einem Fadenkreuz auf den Gegner lenken.

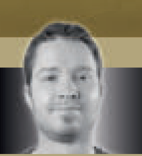
Der Talentbaum gliedert sich in vier Zweige: Schwertkampf, Magie, Alchemie und Training. An jedem Zweig hängen Talente, die man nach einem Levelaufstieg steigern darf. Unter den Talenten konnten wir aber nur wenige neue Fähigkeiten wie etwa verbesserte Schwertangriffe oder das Abwehren von Pfeilen entdecken. Zumeist handelte es sich eher um typische Boni, wie beispielsweise mehr Lebenspunkte oder eine höhere Chance auf kritische Treffer. Talente lassen sich mit Mutagenen verbessern, die man unter anderem bei besiegten Monstern erbeutet. Und neben den Talenten gibt es noch weitere Charakterbildschirme: Unter „Merkmale" findet man etwa eine Übersicht auf Geralts Statuswerte. Abwehr, Vitalität, Resistenzen und dergleichen, das Menü listet mehr als ein Dutzend solcher Eigenschaften übersichtlich auf. Auch hier wird deutlich: **The Witcher 2** soll mehr Tiefgang und Individualisierungsmöglichkeiten bieten als der Vorgänger – und auch das ist gerade im Vergleich zu einem **Dragon Age 2** eine wunderbare Nachricht. ❑



PRACHTVOLL | Vor allem für Hauptcharaktere wie hier König Foltest (links) haben die Grafiker detailreiche und farbenfrohe Kostüme entworfen.

„Sehr gute, aber noch nicht perfekte Probierversion. Es bleibt spannend!"

Felix Schütz



Nachdem das Spiel bereits mit Lob überhäuft wurde, muss auch mal Kritik erlaubt sein: Die Kämpfe wirken zwar taktisch und flott, doch mir wird da noch zu viel gezaubert und ausgewichen. Mehr Schwertgeklirre und weniger Rumrollen bitte! Auch die Steuerung könnte besser sein, gerade in den schicken Menüs ist eine perfekte Mausbedienung Pflicht! Und die deutsche Synchronisation scheint leider nicht an die englische Fassung heranzukommen. Da bin ich gespannt, wo CD Projekt noch bis zum Release nachbessern wird. Ansonsten hinterließ das Spiel natürlich wieder einen tollen Eindruck: Dichte Atmosphäre, eine düstere Story und Quests voller Entscheidungsfreiheit – wo **The Witcher** draufsteht, ist sicher auch Spielspaß drin.

GENRE: Rollenspiel
ANBIETER: Namco Bandai
ENTWICKLER: CD Projekt
TERMIN: 17. Mai 2011

EINDRUCK **SEHR GUT**



Hunted

TEAMWORK | Während Caddoc (rechts) sich mit Axt und Schwert am wohlsten fühlt, ist E'lara im Fernkampf am effektivsten.

Von: Jürgen Krauß

Nicht ganz ernster Dungeon Crawler mit jeder Menge Ideen

Wenn uns Unterhaltungsmedien, vor allem diejenigen mit Leinwand oder Mattscheibe, eines glauben machen wollen, dann, dass es immer richtig ist, seinen Träumen zu folgen. Selbst wenn das bedeutet, sich durch ein furchteinflößendes, mit riesigen Totenschädeln geschmücktes Tor in eine düstere Fantasy-Welt zu stürzen, in der mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit mehr finstere Gestalten herumlungern als in jedem Dschungel-Camp. Den **Hunted**-Helden Caddoc plagen ebensolche Albträume und die Tatsache, dass darin auch noch eine geheimnisvolle Dame mit unbestreitbar einladendem Dekolleté vorkommt, verkompliziert die Angelegenheit zusätzlich. Die Traumfrau hört auf den Namen Seraphine und lässt wenig Zweifel daran, dass wir ihr im Laufe des Abenteuers wohl noch öfter begegnen werden. Zum Glück ist der glatzköpfige Krieger Caddoc nicht allein in der anfangs noch fröhlich bunten Mittelalter-Welt Kala Moor unterwegs, an seiner Seite ist E'lara, eine Elfendame, ebenso wunderschön wie leicht bekleidet, ebenso flink mit dem Bogen wie mit der Zunge. Und bevor wir uns selbst ein Gamepad krallen und uns mit einer Xbox-Vorschau-Fassung im Keller eines Hotels in London vergnügen, lassen wir von Inxile-Chef Matthew Findley kurz die drei Grundsätze von **Hunted** erklären: „Alle im Team sind große Fans von drei Dingen, die wir bei **Hunted** unter einen Hut bringen wollten: kooperative Mehrspieler-Erfahrungen, Action mit einem Deckungssystem und düstere Fantasy-Welten.“ Wie wir in den folgenden eineinhalb Stunden feststellen durften, haben die Entwickler das



VIEL HILFT VIEL | Bis zu 100 Ausrüstungsgegenstände wie Äxte, Schilde oder Schwerter soll es im fertigen Spiel geben – und es soll um die 20 Stunden dauern, das alles aufzuspüren und -sammeln.



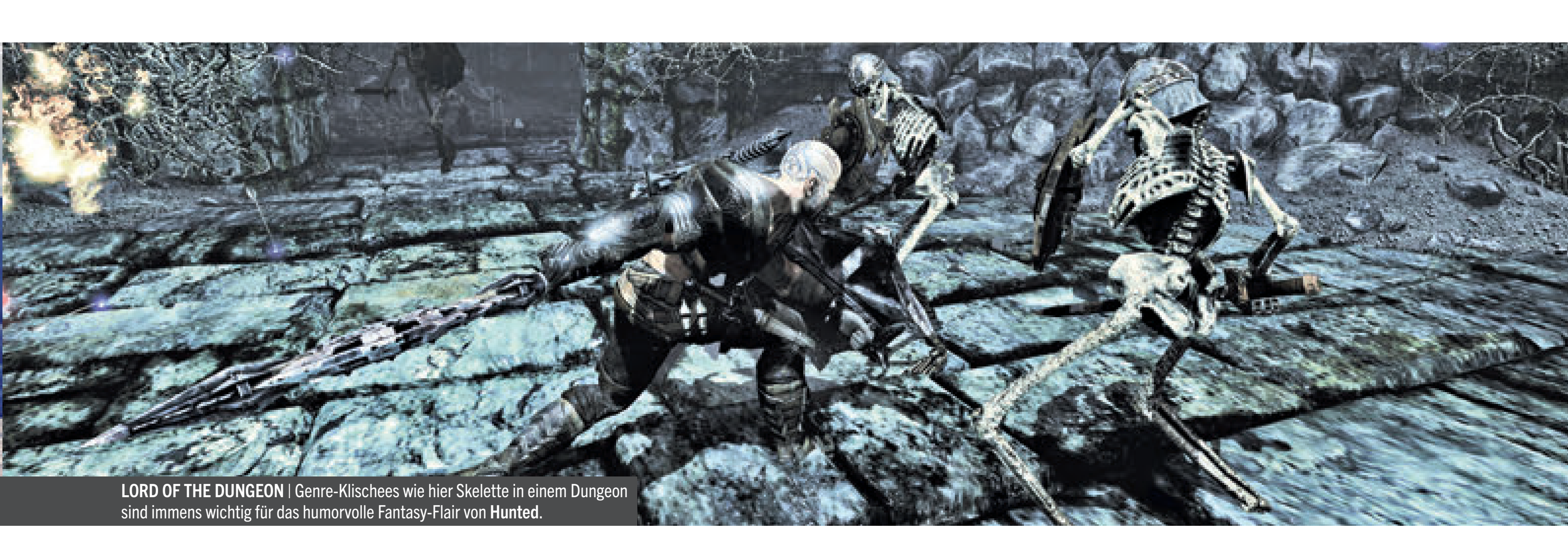
WÜRZE DANK MAGIE | Beide Charaktere können zaubern, das Einfrieren der Gegner ist dabei eine der leichtesten Übungen. Die Entwicklung der Magiefertigkeiten ist die einzige Form der Charakterindividualisierung.

EFFEKTREICH | Auch wenn es ein paar hässliche Ecken gibt: Im Grunde sieht **Hunted** ziemlich gut aus – und richtet sich klar an erwachsene Spieler.

alles tatsächlich unterhaltsam in ein Stück Weichware gepfercht!

Auch wenn uns ein Koop-Partner für diese Anspielsession gegenübersitzt, muss doch erst mal jeder das Tutorial alleine bestreiten. Wir wollen möglichst viel sehen und hetzen direkt als Caddoc drauflos, die computergelenkte E'lara folgt uns automatisch. Im Eilschritt lernen wir die Grundlagen der sehr konsoligen Steuerung kennen, kriegen die ersten neckischen Bemerkungen der Charaktere zu hören und erfahren außerdem, dass Caddoc eher der Draufhau-Krieger ist, während E'lara vorzugsweise aus der Ferne Tod über die Feinde bringt. Nichtsdestotrotz hat der Glatzkopf auch eine Armbrust und die Elfenschönheit ein Schwert im Gepäck. Im Laufe der Einführung sehen wir dann auch, was hinter dem eingangs erwähnten finsteren Tor aus Caddocs Träumen liegt – das ist in der Spielwelt nämlich ebenso real wie die Traumtante mit den großen ... Augen. Die entpuppt sich nämlich als eine Art Hauptquest-Geberin, labert uns darüber hinaus einen Zauberstein an die Backe und versorgt uns später noch mit dazu passenden magischen Fähigkeiten – jede Spielfigur darf im Spiel gefundene Kristalle in sechs verschiedene Magie-Zweige (je drei für Waffen- und Angriffsmagie) investieren. Doch keine Angst, wer hier mehr als nur ein paar kleinere Rollenspielanleihen fürchtet, darf aufatmen: **Hunted** ist ein reinrassiges Action-Spiel, wenn auch mit Magie-Charakterindividualisierung, etwa 100 verschiedenen Waffen und Rüstungen, etwas Sammelkram und ein paar Nebenquests. Die Bezeichnung ist zwar mittlerweile schon etwas aus der Mode gekommen, passt aber ganz gut zu diesem Third-Person-Abenteuer: Es ist ein Dungeon Crawler.

Nach den ersten zarten Berührungen mit **Hunted** stecken uns die Entwickler mit einem Mitspieler zusammen und werfen uns in einen eigentlich erst etwas später folgenden Spielabschnitt. Die Traumfrau mit dem blassen Teint bittet uns darin, in einer von Dämonen, Monstern und sonstigem Fantasy-Ungeziefer belagerten Stadt nach ihrem Vater zu sehen. Und die Rauchschwaden, die über jenem Örtchen aufsteigen,



LORD OF THE DUNGEON | Genre-Klischees wie hier Skelette in einem Dungeon sind immens wichtig für das humorvolle Fantasy-Flair von **Hunted**.

VIEL HAUT | Das Outfit von E'lara überlässt nur wenig der Fantasie des Spielers. Wir fragen uns: Ist so eine Kleidung nicht unpraktisch?

zeigen, dass der Kerl tatsächlich Hilfe brauchen könnte – von den in ungestüm züngelnden Flammen stehenden Gebäuden ganz zu schweigen. Also ziehen wir los, ganz fantasymäßig den Helden, pardon, die Helden zu spielen, auch wenn wir dem Klischee nach wohl eher die Tochter retten müssten … aber das kann ja noch kommen. Egal, wir stürzen uns kopfüber ins Getümmel und merken schnell: Aua! Hat man uns den Schwierigkeitsgrad falsch eingestellt? Den Charakter nicht richtig ausgerüstet? Oder ist unser Koop-Partner eine Niete? Nein, alles funktioniert bestens, jedoch müssen wir schmerzlich erfahren, dass das mit dem „Koop“ im vorliegenden Fall nicht „Zwei Spieler, die, jeder für sich, Monster schnetzeln“ bedeutet, sondern vielmehr „Falls ihr beiden nicht ernsthaft zusammenarbeitet, werdet ihr nicht lange überleben!“. Es ist in der Tat essenziell für den sich nicht von selbst wieder auffüllenden Gesundheitsbalken, sich gut abzusprechen, die Vorzüge des jeweiligen Charakters auszunutzen und sich gegebenenfalls gegenseitig wieder aufzuhelfen. Doch darin liegt auch ein Teil des Reizes: Wo andere Titel aufgesetzte Rätsel als Koop-Erfahrung verkaufen (keine Sorge, die gibt es in **Hunted** trotzdem), muss hier wirklich gemeinsam an Lösungen gearbeitet werden – vor allem im Kampf. Zusammen mit der düster-witzigen Grundstimmung und den charmant-zynischen Charakteren entsteht so eine kreative Mischung, die das Spiel frisch aus dem Fantasy-Einheitsbrei herausstechen lässt.

Spielerisch zwar nicht übermäßig abwechslungsreich, dafür mit kreativen Ideen gespickt und verhältnismäßig komplex – das Gezeigte kann schon mal überzeugen. Auch die technische Präsentation geht dabei völlig in Ordnung, zumindest in der gezeigten Xbox-Version, das Spiel ist hübsch anzusehen und ausreichend detailreich, wenn auch nicht an allen Ecken. Ob es der angekündigte Splitscreen-Modus auch auf den PC schaffen wird, ist derzeit noch nicht klar, fest steht aber, dass Sie mit dem mitgelieferten Editor Crucible eigene Missionen basteln dürfen – sofern Sie in der Kampagne genug virtuelles Gold einsammeln. Wir meinen: im Auge behalten! ❑



SPANNUNGSBOGEN | Zauber gibt es in zwei Varianten: Angriffszauber und Sprüche, die sich auf die jeweilige Waffe auswirken. Jede Kategorie verfügt über drei Ausbauzweige.

„Da erwartet uns endlich mal Fantasy mit Fantasie!“

Jürgen Krauß



Ich liebäugle schon eine ganze Weile mit **Hunted**, allein weil Koop total 2011 ist. Und jetzt, wo ich es mal ausgiebig ausprobieren konnte, bin ich noch viel heißer drauf als zuvor. Tatsächlich erwartet uns hier ein kooperativer und äußerst humorvoller Actiontitel, bei dem „Koop“ wirklich „Koop“ bedeutet und nicht einfach nur „Zwei Spieler“. Klar gibt es auch ein paar aufgesetzte Zwei-Mann-Rätsel, aber wenn im Kampf jeder versucht, sein eigenes Ding zu machen, wird's ganz schnell zappenduster im Dungeon. Witzig dabei: Die Spieler dürfen an festgelegten Stellen sogar die Rollen tauschen. Die einzige Frage, die mich noch quält: Funktioniert das Ganze auch mit einem vom Computer gesteuerten Partner?

GENRE: Action
ENTWICKLER: Inxile Entertainment
ANBIETER: Bethesda Softworks
TERMIN: 3. Juni 2011

EINDRUCK **SEHR GUT**

▼ **HARTE HUNDE** | Sie haben im Spiel die Wahl zwischen vier Klassen: dem Gewehrschützen, dem MG-Schützen, dem Kundschafter und dem Granatwerferschützen.

▲ **START** | Jeder Einsatz, den wir spielten, startete in einem Transporthelikopter.

▼ **ANVISIERT** | Obwohl Ihnen das Spiel optional ein Fadenkreuz anzeigt, sollten Sie stets über Kimme und Korn zielen.

▲ **DISTANZ** | Red River hat eine Freigabe ab 16 Jahren erhalten – vermutlich weil Sie Ihre Gegner meist aus großer Entfernung erledigen.

Operation Flashpoint: Red River

Von: Sebastian Weber

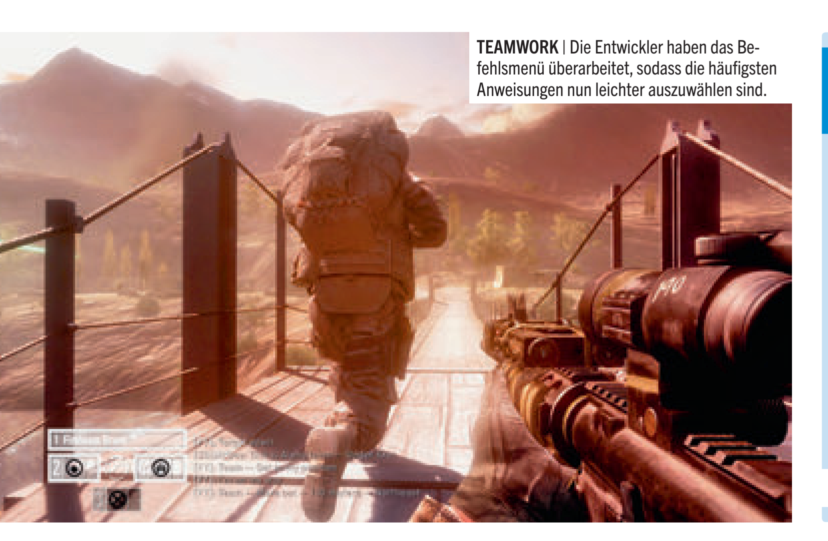
Wir haben den Taktik-Shooter kurz vor Release angespielt. Hier unsere Eindrücke von der Front.

Am 20. April erscheint Codemasters' neuester Teil der **Operation Flashpoint**-Reihe namens **Red River**. Wir bekamen vorab eine Version, in der wir die ersten fünf Missionen der Kampagne anspielen konnten.

Am prinzipiellen Spielablauf hat sich seit dem Vorgänger **Dragon Rising** nichts geändert. Noch immer sind Sie mit drei anderen Soldaten unterwegs (die im Koop von Mitspielern gesteuert werden können). Diesen geben Sie in den Missionen Befehle: an einen bestimmten Punkt zu laufen, etwas unter Feuer zu nehmen und so weiter. Dabei gestalten die Entwickler die Auseinandersetzungen realistisch. Ein guter Treffer und Ihr Gegner ist erledigt – das Gleiche gilt aber auch für Sie. Bei Verwundungen sollten Sie sich schnell verarzten (lassen), um die Blutung zu stoppen, sonst gehen Sie irgendwann ebenfalls hops.

Zum Glück agieren die KI-Kameraden erfreulich schlau, sodass Sie selten von einem Gegner von hinten überrascht werden oder Ähnliches – es sei denn, Sie schicken Ihre Kollegen taktisch unklug durch die Gegend. Allerdings macht das den Spielverlauf zeitweise auch etwas öde, denn die KI nimmt Feinde oft schneller unter Feuer als man selbst.

Die Spielwelt ist erfreulicherweise riesig, auch wenn sie dadurch grafisch nicht mit aktuellen Shootern mithalten kann. **Operation Flashpoint**-Veteranen erwarten statt opulenter Optik eher eine knallharte, realistische Militärsimultion. Die Entwickler erlauben es Ihnen deshalb, jegliche Hilfen wie Minimap oder Fadenkreuz abzuschalten. So werden die Einsätze etwas schwerer, doch in den fünf Levels, die wir spielen konnten, nicht spannener, denn die Story scheint zu Beginn der Kampagne etwas konfus. Doch der Test in der kommenden Ausgabe wird zeigen, ob unsere Bedenken noch widerlegt werden. ❑



TEAMWORK | Die Entwickler haben das Befehlsmenü überarbeitet, sodass die häufigsten Anweisungen nun leichter auszuwählen sind.

„Guter Shooter, der einen schweren Stand bei den Serien-Fans haben wird"



Sebastian Weber

Codemasters möchte **Operation Flashpoint: Red River** mit mehr Story und etlichen Hilfestellungen auch für die breite Masse zugänglich machen. Dass das klappt, wage ich zu bezweifeln. Die Missionen, die ich anspielen konnte, machen zwar Spaß – wenn man auf einen knallharten Taktik-Shooter gefasst ist. Doch für Einsteiger ist das alles zu komplex und vor allem zu langweilig, da große Momente oder toll inszenierte Skripts fehlen. Für Simulationsfans fällt das Spiel dagegen wieder zu weichgespült aus. Die Schießereien wirken zwar realistisch, aber die KI agiert einfach zu gut, sodass man über weite Strecken selbst nichts zu tun hat. Wer nur einen meist anspruchsvollen Taktik-Shooter sucht, ist aber gut bedient.

GENRE: Taktik-Shooter
ANBIETER: Codemasters
ENTWICKLER: Codemasters
TERMIN: 20. April 2011

EINDRUCK **GUT**



TOD VON OBEN | Dank des cleveren Bewegungssystems geht's in den Feuergefechten drunter und drüber.

ALTER EGO | Ihr virtuelles Ich können Sie mit einer Vielzahl von Accessoires, darunter auch eine Gasmaske, versehen.

INDIVIDUALITÄT | Nicht nur Ihre Spielfigur, auch Ihre Waffe dürfen Sie nach Belieben anpassen.

Brink

Von: Jürgen Krauß

Wer die Einstiegshürde erst einmal genommen hat, wird von Brink reichlich belohnt!

Spiele, in denen die Welt unterzugehen droht, gibt es wie Sand am Meer. Apropos Meer: In **Brink** droht die Welt nicht einfach nur unterzugehen, sondern sogar abzusaufen – im durch schmelzende Polkappen anschwellenden Ozean. Die mögliche Rettung der Menschheit, zumindest für die Schönen, Reichen und Intelligenten, ist dabei eine schwimmende Stadt mit dem passenden Namen „The Ark", also „Die Arche". Doch das Konzept geht nicht ganz auf, schnell kommt es zu Streitigkeiten im Hochseestädtchen und bevor man sich's dort versieht, spaltet sich die Bevölkerung in zwei Lager: die Machthaber, die die Ordnung aufrechterhalten wollen und von den Sicherheitskräften repräsentiert werden, und die Widerständler, welche die Stadt als Gemeingut sehen, sie befreien und ihre Ressourcen auf alle aufteilen wollen. So weit die Ausgangssituation von **Brink**.

Von all dem gab es aber bei einem Pressetermin neulich in London wenig zu sehen, stattdessen drückte man uns ein PlayStation-3-Pad in die Hand und warf uns nach einem kurzen Einführungsvideo in eine Mehrspielerpartie. Was wir da erlebten, verwirrte, erstaunte und gefiel uns!

Erste Haltestelle des Events: das Charaktermenü. Das ist, zumindest für ein Nicht-Rollenspiel, einzigartig und beeindruckend: Für unser virtuelles Ich dürfen wir Größe, Gewicht, Fußbekleidung, Kopfbedeckung und alles, was sich dazwischen befindet, bestimmen – natürlich nur, wenn der Kram vorher brav freigeschaltet wurde. Während sich die Statur der Spielfigur, also schlank, normal oder kräftig, auf die Beweglichkeit und die verfügbaren Waffen auswirkt, befriedigt der Rest lediglich narzisstische Gelüste; allerdings fällt in der Partie später direkt positiv auf, dass eben nicht alle Spieler identisch aussehen. Unsere bisherigen Bedenken, dass genau diese Vielfalt an Anpassungsmöglichkeiten zur

GENAU HINGESCHAUT!

Schicke Bilder, wenig Inhalt – Alltag, wenn es darum geht, vorab Bildmaterial vom Hersteller zu bekommen. Aber es gibt ja auch noch Videos …

Obwohl die meisten Bilder, die uns Hersteller Bethesda zum Spiel lieferte, sehr schick aussehen, geben nur wenige das tatsächliche Spielgeschehen authentisch wieder. Deshalb bedienten wir uns für diesen Kasten unter anderem eines **Brink**-Gameplay-Videos und schauten uns das dort gezeigte HUD einmal ganz genau an.



ZIELGERICHTET | Haupt- und Nebenziele sowie die jeweils verbleibende Zeit finden Sie immer rechts oben auf dem Schirm. Die Sekundäraufgaben bestimmen Sie dabei über ein Ring-Menü.

OFFENSICHTLICH | Der rote Schein zeigt: Das ist ein Gegner. Klasse und Gesundheitsstand werden über seinem Kopf eingeblendet.

GESUNDHEIT! | Ein einmal in Mitleidenschaft gezogener Gesundheitsbalken füllt sich in Deckung automatisch wieder auf.

DA LANG! | Das gelbe Spion-Icon weist den Weg zu Ihrem aktuellen Ziel. Links abbiegen!

ZU DEN WAFFEN | Hier finden Sie Infos zu Ihren Waffen und eine Karte. Shooter-Standard.

EINMAL SPEZIAL | Links unten auf dem Bildschirm finden Sie die Spezialfähigkeiten Ihrer Klasse. Der Engineer etwa kann Dinge reparieren. Die drei Balken oberhalb des Kreises geben Auskunft darüber, wie oft Sie Ihre Klassenfähigkeiten einsetzen können.

PLANET DER WAFFEN | Für jedes Schießeisen gibt es eine Vielzahl nützlicher An- und Aufbauten.

Verwirrung auf dem Schlachtfeld und versagender Freund-/Feind-Erkennung führen könnte, wurden an diesem Tage komplett zerstreut: Gegner im Spiel sind von einer roten Aura umgeben, unterscheiden sich also klar von allen Nicht-Gegnern. Nicht-Gegner? Klingt fast so, als gäbe es neben Teamkollegen und Feinden auch Zivilisten? Ja, so in der Art. Um das zu erklären, müssen wir allerdings etwas ausholen: Neben dem ergiebigen Charaktereditor zeichnet sich **Brink** durch ein abwechslungsreiches Missionssystem aus. Statt einfacher Befehle wie „Punkt A erobern" erschallt hier schon gerne mal ein „Begleiten Sie den Schweißroboter zum Container!", „Hacken Sie dieses Terminal!" oder eben auch „Eskortieren Sie die Zielperson!", das heißt im zuletzt genannten Beispiel, dass wir einen mehr oder weniger neutralen Typen erst befreien, anschließend mit Waffengewalt beschützen und gegebenenfalls mit gesundheitsfördernden Spritzen wieder aufpäppeln müssen – so lange, bis er in Sicherheit oder die Zeit abgelaufen ist. Gameplay und Spieldesign sind also weder gewöhnlich noch repetitiv, sondern innovativ und abwechslungsreich. Jede Partie erstreckt sich über mehrere Bereiche einer Karte und erfordert es, dass die Spieler jeweils mehrere Aufgaben erledigen, mehrere Nebenmissionen absolvieren und mehrere Wege erkunden.

Um die vielfältigen Missionen auch alle absolvieren zu können, sollte Ihr Team mit der richtigen Klassenmischung auftreten, denn nur der Medic kann Leuten wieder auf die Beine helfen, nur der Engineer kann Geschütze aufstellen, nur der Spion kann sich als Feind tarnen und nur der Sturmsoldat kann Tore aufsprengen. Praktischerweise ändern Sie Ihre Spielerklasse aber je nach Bedarf an speziellen Kommando-Stationen im Spiel. Das ist so weit alles schon ziemlich clever und durchdacht, der große Clou aber ist das Auftragssystem. Über ein Ringmenü wählen Sie nämlich aus, was Sie gerne als Nächstes erledigen würden, natürlich immer abhängig von Ihrer gerade ausgewählten Klasse. Fürs Team besonders wichtige Aufgaben bringen Ihnen dabei mehr Erfahrungspunkte ein als weniger dringende Aufträge. Einmal ausgewählt, helfen Ihnen Bildschirmanzeigen, Ihr Ziel zu finden, und lassen Sie gegebenenfalls auch wissen, wie viel Zeit Ihnen für die Absolvierung der Aufgabe noch bleibt. Hier zeigt sich **Brink** erneut hilfreich, fast schon zu hilfreich: Die vielen Einblendungen irritierten uns Neueinsteiger auf der Anspielveranstaltung – sogar so sehr, dass uns die betreuenden Entwickler immer wie-

WEGVIELFALT | Da es fast immer mindestens zwei Wege von A nach B gibt, sind Begegnungen wie diese keine Seltenheit.

SO ODER SO | Auch wenn die Bilder das Spiel nicht originalgetreu wiedergeben: Hübsch ist es allemal.

… UND ACTION! | Trotz aller Taktik, Klassen und Missionen: Auf dem Schlachtfeld fetzt es ordentlich!

der mit einem schlauen Ratschlag weiterhelfen mussten. Klar, das ist nur eine Frage des Trainings, jedoch zeichnet sich hier auch das größte Problem von **Brink** ab: Die Komplexität sorgt für eine vergleichsweise hohe Einstiegshürde. Auch die Entwickler wissen darum und steuern mit einer Vielzahl von Maßnahmen gegen: Zum Beispiel muss sich niemand in ein Online-Getümmel stürzen, auch wenn **Brink** eigentlich ein Mehrspieler-Titel ist. Die KI, die automatisch sowohl das eigene als auch das gegnerische Team auffüllt, sorgt dafür, dass immer 16 Spieler auf dem Feld stehen. Je nach Belieben spielen Sie also allein gegen den Computer, mit Freunden gegen den Computer, gemeinsam gegen Menschen oder in einer x-beliebigen Mischkonstellation. Das erspart vor allem Neulingen den Anfangsfrust, der oft bei ersten Online-Partien droht. Außerdem gibt es tonnenweise Einführungsvideos, die Ihnen das Spiel erklären, sowie eine dicke Sammlung an Herausforderungen, in denen Sie einzelne Spielaspekte, im Idealfall bis zur Perfektion, trainieren. So lernen Sie beispielsweise mit dem S.M.A.R.T.-Bewegungssystem umzugehen, das Sie flüssig über Hindernisse gleiten lässt und Ihnen ansatzweise sogar Klettereien ermöglicht. Trotzdem wird es für **Brink**, wie seinerzeit schon für dessen Quasi-Vorgänger **Enemy Territory: Quake Wars**, vermutlich eher schwer, den von Einsteigerfreundlichkeit verwöhnten Massenmarkt zu überzeugen.

Zurück zur Partie. Nachdem wir mit vier menschlichen und vier „künstlichen“ Spielern auf der schon mehrmals gezeigten Karte Container City gegen ein KI-Team ordentlich punkten konnten, wechselten wir zu höherstufigen Charakteren und stürzten uns in einen bisher noch nie öffentlich gezeigten Level: Security Tower. Die besseren Waffen mit zahlreichen Anbauten und die neuen Möglichkeiten der Klassen erschlugen uns zu Beginn förmlich, aber nach einigen verwirrenden Minuten fanden wir uns halbwegs zurecht. Der Schauplatz ist ein modern und kühl gestaltetes Areal, das optisch ein wenig an **Mirror's Edge** erinnert. Zusammen mit den bunten Figuren ergibt sich so ein netter Grafikstil, der alles andere als Mainstream ist. Etwas anders ist aber auch das Waffengefühl: Die Gegner halten einiges aus, aber es gibt eine Art Knockdown-Mechanik – Treffer von Granatwerfern oder Schrotflinten beispielsweise töten niemanden direkt, sondern werfen einen oder mehrere Feinde nur zu Boden, machen sie also kurzzeitig wehrlos. Ein interessantes und seltsames Konzept, aber auf eine frische, positive Art. Überhaupt ist „interessant“ wohl das treffendste Adjektiv, um **Brink** zu beschreiben. Wir gönnen es dem Projekt aber, dass bald vielleicht noch „toll“ dazukommt. ❑

„Ich habe Sorge, dass der Markt diesen Titel links liegen lässt.“

Jürgen Krauß



Ich erinnere mich gerne an einen meiner ersten Spieletests überhaupt zurück: **Enemy Territory: Quake Wars**. Ein damals großartiges Spiel, dessen Konzept mich über lange Zeit fesseln konnte. Leider war ich damit die Ausnahme. Meine Angst, dass **Brink** ein ähnliches Schicksal droht, kommt also nicht von ungefähr. Splash Damage gibt sich alle Mühe, um zu verhindern, dass sich die Geschichte wiederholt: Die vielen Spielhilfen sollen Interessierten den Zugang so leicht wie möglich machen – Mainstream sieht aber trotzdem anders aus. Dem Spiel selbst geht es bestens, alles funktioniert, das Konzept ist erfrischend und überzeugt mich. Um das mal ganz Facebook-kompatibel auszudrücken: Gefällt mir.

GENRE: Mehrspieler-Shooter
ENTWICKLER: Splash Damage
ANBIETER: Bethesda Softworks
TERMIN: 20. Mai 2011

EINDRUCK **SEHR GUT**



EINAUGE | Die Zyklopen sind die widerstandsfähigste Rasse in **Mythos** und geborene Kämpfer.

MINI-FAQ

Wo bekomme ich das Spiel?
Mythos ist ein clientbasiertes Online-Spiel. Den Client finden Sie unter http://www.pcgames.de/go/mythos

Welche Gebühren fallen an?
Das Spiel ist gratis und kostet auch keine monatlichen Gebühren.

Welche Vorteile haben zahlende Spieler?
Zahlende Kunden erhalten Komfortvorteile und können Schmuck-Items kaufen.

Welches Vollpreis-Spiel ist vergleichbar?
Ein sehr ähnliches Spielgefühl bietet **Diablo 2**.

Mythos

Von: Viktor Eippert

Was kommt raus, wenn man das Spielprinzip von Diablo mit einem Free2Play-Online-Rollenspiel kreuzt? Lesen Sie selbst!

Free2Play-Spiele, also Titel, die Sie ohne monatliche Gebühr online spielen können, erfreuen sich wachsender Beliebtheit. Im zweiten Quartal 2011 soll ein neuer Vertreter dieses Genres erscheinen. Publisher Frogster, der bereits große Erfolge mit **Runes of Magic** feiert, war bei uns zu Besuch und präsentierte sein aktuelles Free2Play-Projekt **Mythos**.

Die ambitionierte Mischung aus Online-Rollenspiel und Hack&Slay-Titel der Marke **Diablo** schickt Sie auf Item-Jagd durch finstere Wälder und Dungeons. Dabei verkloppen Sie haufenweise Monster, sacken Gold dafür ein und erledigen Quests. Letztere erhalten Sie genretypisch in Form von schlichten Textkästen von NPCs. Die Aufgaben an sich glänzen nicht unbedingt durch Tiefgang und beinhalten vor allem die üblichen Sammelaufträge. Wenn Sie solche Missionen abschließen, winken die gewohnten Erfahrungspunkte und die dazugehörigen Fähigkeitspunkte, die Sie in den riesigen Talentbäumen in neue Zaubersprüche und Skills investieren.

Zu Spielbeginn erstellen Sie zunächst einen Charakter und wählen ein Volk sowie eine Charakterklasse. Bei den Rassen stehen die vielseitigen Menschen, die robusten Zyklopen, die geschickten Gremlins und die mysteriösen Satyrn zur Wahl. Klassen gibt es hingegen drei Stück: Blutklingen sind im Nahkampf geschulte Krieger; die Magierfraktion wird in **Mythos** von Pyromanten vertreten; etwas ausgefallener sind die Tüftler, technologisch begabte Fernkämpfer.

Die meisten Kampfgebiete in **Mythos** werden von einem Zufallsgenerator jeweils neu erstellt. Um lästige Laufwege zu vermeiden, verbindet ein Teleportsystem die Kampfgebiete mit den Städten der Spielwelt. Neben den normalen Dungeons gibt es auch Gebiete für hochstufige Helden, die jedoch stets den gleichen Aufbau vorweisen. Darüber hinaus erhalten Sie

VORGESCHICHTE

Ursprünglich wurde **Mythos** von den Flagship Studios entwickelt, die unter der Führung von Bill Roper 2007 **Hellgate: London** veröffentlichten. **Mythos** war eine Art Testlauf und vorwiegend dazu gedacht, die Belastbarkeit der Serverstruktur für **Hellgate** auszuloten. Nach der Pleite von Flagship gründete ein Teil der Mitarbeiter die Spieleschmiede Runic Games und landete mit **Torchlight** einen Überraschungshit. **Mythos** wurde vom koreanischen Entwickler HanbiSoft übernommen und zeilweise umgekrempelt.



FEURIG | Pyromanten verbrennen mit ihren Feuerzaubern ganze Gegnergruppen auf einen Schlag.

DAS CRAFTING-SYSTEM

Eine der Besonderheiten von **Mythos** ist dessen komplexes Crafting-System, das Ihnen ermöglicht, viele verschiedene und vor allem mächtige Items zu erschaffen. Wir erklären Ihnen die einzelnen Aspekte des Systems im Detail:



CRAFTING-REZEPTE
All Ihre verfügbaren Rezepte werden in der Liste oben angezeigt. Neben dem Namen des Rezepts stehen in Klammern die benötigte Crafting-Fähigkeit und deren nötige Stufe.

FLOATING SKILLS
Rechts neben dem Bild des zu entstehenden Items befinden sich die Checkboxen für die „floating Skills". Durch das Abhaken einer solchen Box fügen Sie dem Item eine zusätzliche Eigenschaft hinzu. Wenn Sie etwa eine Waffe erstellen und Sie den floating Skill „Eis" aktivieren, fügt die resultierende Waffe Eisschaden bei einem Treffer zu. Wie hoch dieser Schaden ausfällt, hängt von der Stufe Ihres floating Skills „Eis" ab.

DAS RISIKOSYSTEM
Mit den Schieberegeln im Bereich rechts neben den floating Skills verpassen Sie dem herzustellenden Gegenstand prozentuale Boni. Welche Werte Sie mit den Regeln beeinflussen können, hängt vom Rezept ab. Einen Nachteil hat die Angelegenheit allerdings: Mit jeder Verbesserung steigt auch das Risiko, dass der Erschaffungsprozess schiefgeht. Wenn Sie Fähigkeitspunkte in die entsprechenden Crafting-Skills investieren, sinkt das Risiko wiederum.

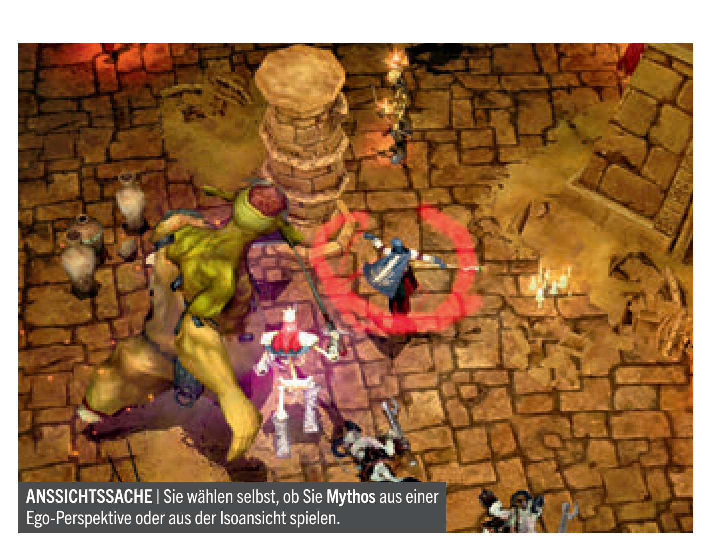
ZUTATEN FÜR DAS REZEPT
Hier unten steht, welche und wie viele Handwerkszutaten Sie für das ausgewählte Rezept benötigen. Diese Zutaten erhalten Sie von erschlagenen Monstern, durch den Abbau von Rohstoffen in der Spielwelt oder durch das Zerlegen von Items.

durch den Kauf von Zutrittsrunen bei einem Runenschmied Zugang zu speziellen Runen-Dungeons. Jeder Besuch eines Runen-Dungeons kostet zwar immer eine dazu passende Rune, doch dafür lauern dort spezielle Monster, die es nur an dieser Stelle gibt und die bessere Gegenstände fallen lassen.

Überhaupt spielen Ausrüstungsgegenstände eine zentrale Rolle in **Mythos**. Die Möglichkeiten, die Ausrüstung Ihres Helden zu verbessern, sind beinahe unbegrenzt: Bei Handwerkern können Sie Ihre Items bis zu drei Mal mit einem magischen Bonus aufwerten und bei Schmieden zusätzlich mit bis zu vier Sockeln versehen. Diese Sockel bestücken Sie dann wiederum mit magischen Edelsteinen, die dem Item Boni gewähren. Zudem lassen sich Items mit erbeuteten Handwerkszutaten vereinen, was deren Rüstungs- oder Schadenswerte erhöht. Eine weitere Spielwiese für Item-Jäger bietet der sogenannte Handwerkswürfel, mit dem Sie Gegenstände unter Anwendung von Alchemie-Rezepten zu etwas Besserem verschmelzen – der Horadrim-Würfel aus **Diablo 2** lässt grüßen! Eine weitere Quelle für hochwertige Items sind PvP-Kämpfe. Darin treten Spieler entweder in speziellen Arenen mit Teams zu je drei bis fünf Spielern gegeneinander oder in freien PvP-Arealen jeder gegen jeden an. Für einen Sieg winken sammelbare Punkte, die Sie in entsprechenden Shops gegen mächtigen Ausrüstungskram für Ihren Recken tauschen. Zu guter Letzt wäre da noch das umfangreiche Crafting-System, das es Ihnen erlaubt, Gegenstände aus einer Handvoll Handwerkszutaten selbst herzustellen. Mehr zum Crafting-System lesen Sie im Kasten oben auf dieser Seite.

Wie bei anderen Free2Play-Titeln bleibt auch die Grafik von **Mythos** hinter der von Vollpreistiteln zurück. Nichtsdestotrotz verströmt sie durch ihren Comic-Look einen eigenen Charme und zaubert sogar ein paar nette Effekte auf den Bildschirm. In diesem Zusammenhang darf man auch nicht außer Acht lassen, dass Frogsters Online-Monsterprügelei kein millionenschweres Riesenprojekt ist und das Spielen keinen müden Cent kostet! Die Entwicklung von neuen Spielinhalten und die Aufrechterhaltung der Server soll mithilfe eines Item-Shops finanziert werden, der ähnlich wie der in **Runes of Magic** funktioniert. Darin werden Sie Komfortvorteile oder Schmuckgegenstände erwerben können. Was für Schmuck-Items das im Detail sein werden, also ob es sich dabei um besonders hübsch verzierte Rüstungen und optisch einzigartige Waffen oder nur um kleine Accessoires handelt, steht noch nicht fest. Der Publisher versicherte uns aber, dass Spieler sich dort nichts kaufen können, was ihnen Vorteile gegenüber nicht zahlenden Kunden bringt.

Dank der Ähnlichkeit mit dem Vorzeige-Action-RPG **Diablo** ist **Mythos** nicht nur für Online-Rollenspieler einen Blick wert. Auch Einzelkämpfer, die gerne massig Monster in bester Hack&Slay-Manier kloppen, kommen hier auf ihren Geschmack – sofern sie gewillt sind, ein paar Abstriche in puncto Grafik und Präsentation in Kauf zu nehmen. ❑



ANSSICHTSSACHE | Sie wählen selbst, ob Sie **Mythos** aus einer Ego-Perspektive oder aus der Isoansicht spielen.

„Online-Rollenspiel trifft auf altbewährtes Hack&Slay-Gameplay."

Viktor Eippert



Wenn ich **Mythos** kurz zusammenfassen müsste, würde ich es als MMORPG-gewordenes **Diablo** bezeichnen. Denn im Endeffekt ist es genau das: eine Mischung aus typischem Online-Rollenspiel und eingängigem Hack & Slay. Bereits nach wenigen Minuten in der Isoperspektive und diversen besiegten Monstern kam bei mir das wohlbekannte **Diablo**-Feeling auf. Ob **Mythos** auch auf lange Sicht fesseln kann, ist noch unsicher. Doch was uns Frogster präsentierte, insbesondere das beeindruckend komplexe Crafting-System, spricht durchaus dafür. Sofern genug neue Inhalte für hochstufige Charaktere nachkommen, eignet sich der Free2Play-Titel gut, um die Wartezeit bis zur Veröffentlichung von **Diablo 3** zu überbrücken.

GENRE: Online-Rollenspiel
PUBLISHER: Frogster Online Gaming
ENTWICKLER: HanbiSoft
TERMIN: 28. April 2011

EINDRUCK **GUT**

GANZ SCHÖN BISSIG | Wenn Sie auf ein so großes Monster treffen, ist es ratsam, Mitspieler an der Seite zu haben, damit Sie siegreich bleiben.

Forsaken World

Von: Stefan Weiß

Die perfekte Online-Welt für lau? Kaum zu glauben, aber Forsaken World will genau das bieten.

Wenn zwei Götter sich um eine mystische Welt streiten, Halbgötter mit Magie hantieren, um Drachen heraufzubeschwören, und Helden losziehen, um solcherlei Übel aufzuhalten, dann heißt das: Es geht um Fantasy, den Stoff, der viele tausend Spieler in Online-Rollenspiele abtauchen lässt; meist verbunden mit monatlichen Abo-Kosten. Doch es geht auch anders: Im Free2Play-Spiel **Forsaken World** müssen Sie keinen Cent ausgeben und dürfen trotzdem Rollenspielabenteuer im großen Stil und ohne Einschränkung erleben. Das haben jedenfalls die Entwickler Perfect World mit ihrem MMORPG-Projekt vor.

Entsprechend lang ist die Feature-Liste, mit der **Forsaken World** auftrumpfen will. Schon bei der Charakterwahl ist das Angebot üppig: Mit Menschen, Elfen, Zwergen, Steinmenschen und Kindred stehen fünf Rassen zur Wahl, die jeweils eigene Skills und Fertigkeiten besitzen. Dazu gibt es die acht wählbaren Klassen Krieger, Patriot, Assassine, Schütze, Magier, Priester, Vampir und Barde.

Auf jede Rasse wartet ein eigenes Startgebiet in der Welt Eyrda, das den Spieler in die Grundmechaniken des Spiels einführt. Quests gibt es reichlich, wenngleich meist nur in typischer „Bring, hol und hau"-Manier. Für Abwechslung sorgen täglich sowie wöchentlich stattfindende Events und natürlich darf man sich auch zusammen mit anderen Spielern in Dungeons austoben, um wertvolle Gegenstände einzusacken.

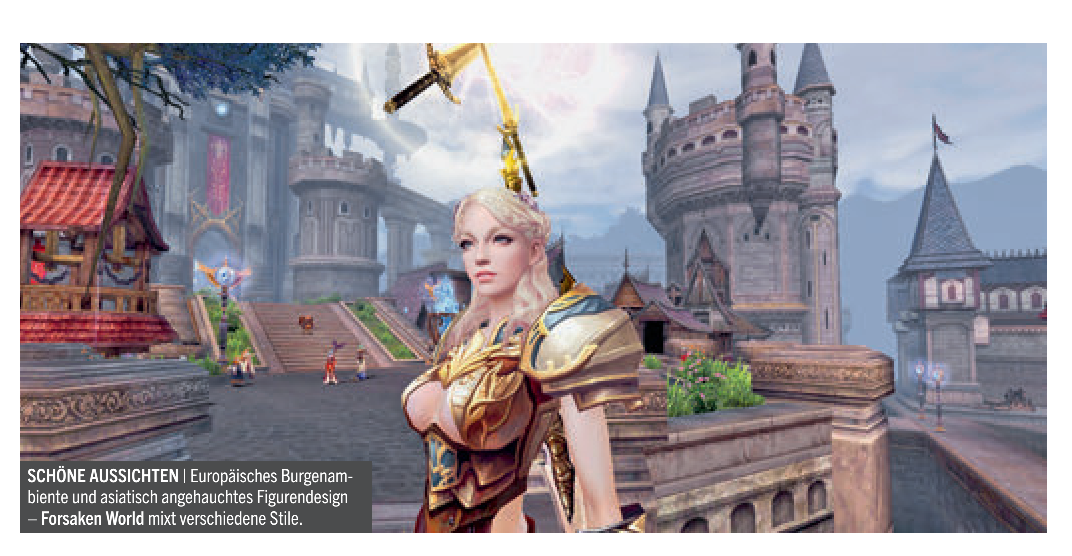
Damit Sie im Spiel nicht den Überblick in Sachen Events verlieren, bietet **Forsaken World** ein entsprechendes Planungsfenster. Darin lässt sich bequem ablesen, zu welcher Uhrzeit welcher Event beginnt, welchen Level man dafür benötigt, worum es bei dem Event geht und was man als Belohnung bekommt. Schön gelöst!

Generell fällt uns beim Spielen der laufenden Beta-Phase auf, dass die Entwickler Wert auf Bedienkom-

ÜBERBLICK

Forsaken World bietet eine Fülle an Inhalten, von denen wir hier einige Besonderheiten vorstellen.

- Spieler können eigene Läden errichten, um Handel zu treiben.
- Es gibt 14 verfügbare Berufe.
- Durch ein Gebetssystem erhalten Sie zusätzlich Gegenstände oder temporäre Effekte (Buffs).
- Sie dürfen mehrere Begleittiere trainieren.
- Gilden können eigene Basen mit speziellen Inhalten errichten.



SCHÖNE AUSSICHTEN | Europäisches Burgenambiente und asiatisch angehauchtes Figurendesign – **Forsaken World** mixt verschiedene Stile.

ERSTE SPOREN | Im Startgebiet der Menschen legen Sie sich mit finsteren Kriegern an.



TERMINGERECHT | Mithilfe des im Spiel integrierten Wochenplaners verpassen Sie kein Event.

fort legen. Beispielsweise lassen sich Spielergruppen auf Wunsch einfach per Tastendruck bilden, ebenso führt ein automatisches Navigationssystem zum nächsten Zielort, wenn man in der Questbeschreibung auf den entsprechenden Eintrag klickt.

Gildenspieler profitieren von exklusiven Inhalten (siehe Interviewkasten), regelmäßig in Ihrem Inventar auftauchende Geschenke halten Sie bei Laune, Begleittiere lassen sich ausbilden, Rufpunkte für verschiedene Fraktionen im Spiel bescheren Ihnen spezielle Belohnungen – der Content in **Forsaken World** ist umfangreich. Beschränkungen gibt es nicht, alles steht Ihnen kostenlos zur Verfügung. Trotzdem gibt es ein Shop-System, denn jedes Spiel muss sich finanzieren. So sorgen die Shop-Inhalte schließlich für mehr Bequemlichkeit, sei es durch den Erwerb von Reittieren oder mächtigen Tränken. Individuelle Kleidungsstücke, um sich von der Masse abzuheben, runden das Angebot ab.

Damit **Forsaken World** auch europäische Spieler anspricht, haben sich die Entwickler an westlichen Settings orientiert und setzen auf mittelalterliche Burgen-Thematik. Der für asiatische Spiele typische Manga- und **Final Fantasy**-Einschlag ist dennoch erkennbar. ❑

„Ein ordentliches Free2Play-Projekt mit großen Ambitionen"



Stefan Weiß

Free2Play-Spiele werden inhaltlich immer besser, das zeigen auch die Entwickler von **Forsaken World**. Doch kommt es technisch und atmosphärisch einfach (noch) nicht an die hochkarätigen, kostenpflichtigen Vertreter im Genre heran, das Figurendesign ist Geschmackssache und entspricht nicht gerade meinen persönlichen Vorlieben. Aber hey, dafür muss ich auch keinen Cent ausgeben und kann nach Lust und Laune reinspielen, um die Sachen auszuprobieren, die **Forsaken World** mir bietet. Positiv überrascht bin ich von der durchdachten Benutzeroberfläche – ich mag solche Kleinigkeiten wie den Event-Planer oder auch Bequemlichkeits-Features wie Auto-Routing.

GENRE: Online-Rollenspiel
ENTWICKLER: Perfect World
PUBLISHER: Perfect World
TERMIN: 23. März 2011

EINDRUCK **GUT**

INTERVIEW MIT **CLIFTON CHU**

„Wir möchten hochwertigen Content liefern!"

PC GAMES: Wo liegen eurer Meinung nach die Stärken von **Forsaken World** und wo müsst ihr noch die meiste Arbeit investieren?

Chu: Die große Stärke besteht darin, dass wir mit **Forsaken World** in der Lage sind, hochwertigen Spielcontent wie in kostenpflichtigen Online-Spielen zu bieten, dabei aber auf ein Free2Play-Modell setzen. Wir haben uns viele westlich orientierte MMO-Spiele angeschaut, um Grafik und Gameplay in **Forsaken World** entsprechend zu gestalten – und das ist uns ganz gut gelungen, denke ich. Jetzt arbeiten wir daran, mehr Dungeons und Events für alle Levelbereiche zu integrieren und solide PvP-Inhalte zu erstellen.

PC GAMES: Welchen Spielertyp möchtet ihr mit **Forsaken World** am ehesten ansprechen?

Chu: Wir möchten vor allen die Spieler erreichen, die bislang mit dem Begriff „Free2Play" automatisch geringe Spielqualität assoziieren. Wir haben schon mit unseren bisherigen Titeln gezeigt, dass dem nicht so ist, **Forsaken World** soll die Qualitätsstandards unserer Spiele aber auf ein deutlich höheres Niveau anheben.

PC GAMES: Viele Spieler sagen, Free2Play-Games seien nur etwas für Kids und keine „echten" MMORPGS – wie steht ihr dazu?

Chu: Free2Play-Spiele sind definitiv nicht nur etwas für Kids. Klar erreichen wir mit einem solchen Modell eine breitere Zielgruppe und damit auch viele junge Spieler, was wohl zu diesem Vorurteil beiträgt. Letztlich sollten aber die Spielinhalte bestimmen, was ein „echtes MMORPG" ausmacht, und nicht das dahinterstehende Geschäftsmodell.

PC GAMES: Welche Vorteile werden Spieler haben, die echtes Geld ins Spiel investieren?

Chu: Durch die Bezahlinhalte in **Forsaken World** spielt man etwas komfortabler und hat Zugriff auf zusätzliche Gegenstände, zum Beispiel Reittiere oder besondere Kleidung, mit der man sich vom Standardspieler unterscheidet.

PC GAMES: Welche Einschränkungen muss ich in Kauf nehmen, wenn ich **Forsaken World** komplett umsonst spielen möchte?

Chu: Reine Free2Play-Spieler müssen inhaltlich absolut keine Abstriche machen, ihnen steht der komplette Content zur Verfügung. Es gibt keine gesperrten Questgebiete, Skills oder Fertigkeiten, die man etwa nur durch den Einsatz echten Geldes freischalten kann. Darüber hinaus haben wir in **Forsaken World** ein System integriert, das den Spielern erlaubt, gewonnene Ingame-Münzen gegen die Item-Shop-Währung zu tauschen. Erst kürzlich erreichte ein Beta-Spieler die maximale Charakterstufe 105, ohne auch nur einen einzigen Cent dafür ausgegeben zu haben.

PC GAMES: Wie viele deutsche Server sind für **Forsaken World** vorgesehen?

Chu: Derzeit haben wir einen deutschen Open-Beta-Server gestartet. Wenn die Spielerzahl groß genug ist, können und werden wir die Kapazität natürlich aufstocken.

PC GAMES: Welches sind deiner Meinung nach die drei besten Features in **Forsaken World**?

Chu: Meiner Meinung nach sind die besten Features im Spiel die Gilden-Basen, das Party-Setting sowie das Klassensystem. Die Gilden-Basen sind ausbaufähig und erlauben den Mitgliedern Zugriff auf exklusive



Clifton Chu ist Produktmanager bei Perfect World

Quests. Außerdem stehen in einer Gilden-Basis Händler und andere NPCs bereit, die bessere Preise bieten als ihre Pendants in der Spielwelt. Langes Suchen nach einer geeigneten Gruppe für einen Dungeon oder für ein Event ist in **Forsaken World** nicht nötig. Wir haben dazu ein Gruppensystem integriert, das die Spieler auf Wunsch automatisch zu passenden Gruppen zusammenstellt. Natürlich kann man sich auch ganz normal per Chat zu einer Party zusammenfinden. Das Klassensystem im Spiel erlaubt einen ganz persönlichen Spielstil, der neben der gewählten Klasse auch die Rasse berücksichtigt. So besitzt ein menschlicher Krieger ganz andere Skills, Effekte und Fähigkeiten als ein Elfen-Krieger.

VORTEST

WARUM KEIN TEST?

Die uns vorliegende Version hatte noch mit derben Kameraproblemen und einigen Questbugs zu kämpfen, die in der fertigen Fassung auf jeden Fall gefixt sein sollen. Daher erhielen wir vom Hersteller noch keine Testfreigabe und müssen auf die finale Version warten.

AUF PCGAMES.DE Den Test mit Wertung finden Sie am Releasetag, 24. März auf unserer Webseite.

STREITHÄHNE | Die Mimik macht's deutlich: Hier können sich zwei Sims nicht gerade gut leiden. Der Burgherr (rechts) ist empört.

Die Sims: Mittelalter



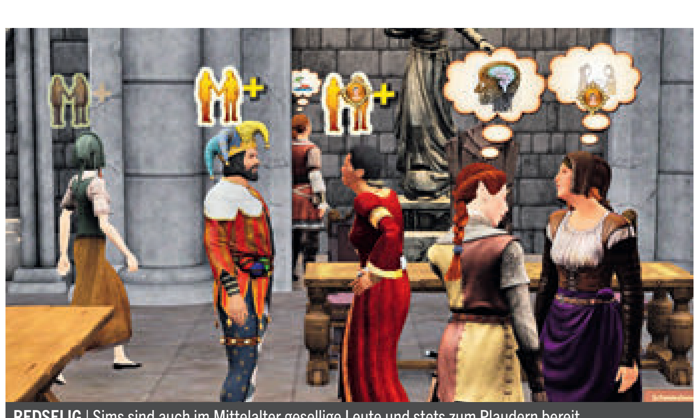
Von: Stefan Weiß

Simuliertes Leben mit Rollenspielquests? Funktioniert tatsächlich richtig gut!

Morgens, sechs Uhr dreißig – noch etwas schlaftrunken schwingt der Burgherr seine Füße aus dem rustikalen Holzbett auf den kalten Steinboden. Der Magen knurrt, da hilft nur eine ordentliche Portion Grütze aus dem großen Kupferkessel nebenan. Jetzt noch schnell in die Arbeitskluft gestiegen und schon kann es losgehen mit dem Regieren.

So in etwa beginnt der typische Start in den Tag, wenn Sie **Die Sims: Mittelalter** spielen. Die Simulation des alltäglichen Lebens stellte bisher immer den Mittelpunkt der **Sims**-Spiele dar. Man musste mannigfaltige Bedürfnisse der digitalen Bewohner erfüllen, konnte einer Karriere in einem von vielen Berufen frönen, heiraten, Kinder bekommen, Party machen, Häuser bauen und gestalten, Beziehungen aufbauen … Sie als Spieler hatten es stets in der Hand, das Leben der Sims zu gestalten. Grundsätzlich gilt das auch für die neue, mittelalterliche Variante; und doch spielt sie sich erfrischend anders.

Sie starten in **Die Sims: Mittelalter** in einer hübschen Grafschaft als Monarch mit dem Ziel, Ihr kleines Reich auszubauen. Das geschieht im Rahmen von zwölf immer anspruchsvoller gestalteten Szenarien, die jeweils vier Wertungen (Bronze, Silber, Gold, Platin) besitzen. Nur wer mindestens die Silberwertung einer solchen Mission erreicht, darf ein neues Szenario wählen. Mal geht es darum, eine bestimmte



REDSELIG | Sims sind auch im Mittelalter gesellige Leute und stets zum Plaudern bereit.



BEZIEHUNGSKISTE | Romantische Szenen, hier ein Ständchen, sind bei den Sims Pflicht!



SO SCHALTEN UND WALTEN SIE IM MENÜ-DSCHUNGEL DER SIMS!

Die Sims-Grundbedürfnisse Hunger und Energie sind schnell befriedigt; alle Menüs zu durchschauen, ist dagegen zeitraubender.

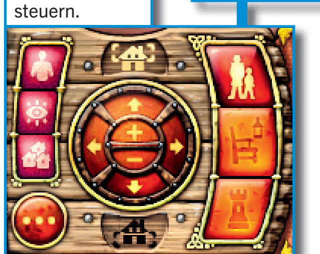


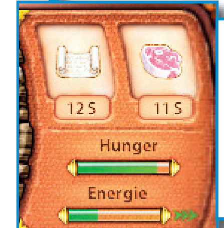
Konzentration ist alles!
Um eine Quest bestmöglich (Platin) abzuschließen, benötigen Sie einen hochkonzentrierten Sim. Dies erreichen Sie, indem Sie dessen Bedürfnisse und Pflichtaufgaben erfüllen. Anhand des Quest-Leistungsbarometers erkennen Sie, ob ein Leistungsanstieg oder -abfall zu verzeichnen ist.

Wo geht's lang?
Tooltipps sind ja eine feine Sache, allerdings ist nicht immer sofort klar, worauf sich eine Textbox gerade bezieht. Oder hätten Sie sofort gecheckt, dass dieser Text hier zum Icon unten am goldgelben Pfeil gehört?

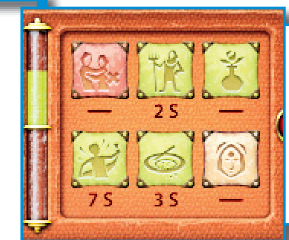
Palaver
Da die Sims im gewohnten Kauderwelsch sprechen, müssen Sie mit simplen Textboxen vorliebnehmen, die Ihnen die jeweilige Questgeschichte erzählen. Angesichts der mitunter recht fitzelig gestalteten Benutzeroberfläche nicht gerade die beste Lösung. Warum gibt es keine ordentliche Vertonung oder wenigstens einen Erzähler?

Alles im Blick
Kamerasteuerung, Schnellreise, Bau- und Königreichmodus – all das lässt sich über den linken Menüblock steuern.

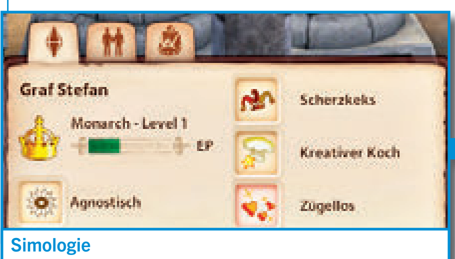




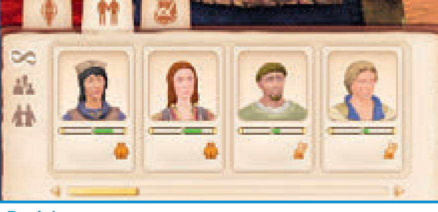
Pflichterfüllung
Ob allen Sims-Fans die reduzierten Grundbedürfnisse ausreichen? Immerhin gilt es, täglich noch zeitlich begrenzte Pflichtaufgaben zu erfüllen.



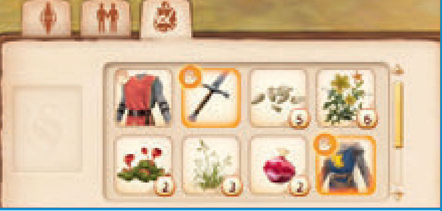
Konzentrationsfördernd/-störend
Grüne Icons symbolisieren konzentrationssteigernde Elemente. Das kann zum Beispiel ein gesättigter Sim oder eine hübsche Dekoration sein. Braune Icons beeinflussen die Konzentration nicht, rote hingegen stören die Konzentration.



Simologie
Levelfortschritt und Eigenschaften Ihres Sims zeigt Ihnen die erste Schaltfläche im Sim-Fenster.



Beziehungen
Freundschaften sind für Sims wichtig. Infos zu allen bekannten Figuren, die Ihr Sim kennenlernt, finden Sie im Beziehungsfenster, das so gut wie unverändert aus dem Vorgänger übernommen wurde.



Inventar
Ausrüstung, sammelbare Objekte wie Kräuter und auch erbeutetes Wildbret landen leider unsortiert in Ihrem Inventar.

Anzahl von Gebäuden zu errichten, ein anderes Mal darum, Quests abzuschließen. Moment mal! Quests – das klingt aber gar nicht nach typischen **Sims**-Inhalten. Aber es stimmt, in **Die Sims: Mittelalter** bestimmen Quests den Alltag Ihrer Figuren. Pro Szenario steht Ihnen eine bestimmte Anzahl an Questpunkten zu. Die zur Verfügung stehenden Quests kosten unterschiedlich viele dieser Punkte, sodass Sie sich entscheiden müssen, für welche Aufgabe Sie diese Punkte ausgeben möchten. Die Quests erzählen nett verpackte Geschichten, da kann es um eine Bärenjagd gehen oder darum, ein Familienwappen aufzutreiben oder bei einem Angelwettbewerb zu gewinnen. Erfolgreich abgeschlossene Quests bescheren Ihnen Erfahrungspunkte, Geld und sogenannte Königreichpunkte.

Jetzt kommt der Strategieteil ins Spiel, denn gewonnene Königreichpunkte investieren Sie in die Erweiterung Ihres Reiches, indem Sie dort neue Gebäude erwerben. Was es da so alles gibt und wie sich das auf das Spiel auswirkt, erfahren Sie im Kasten „Mobilmachung" auf der nächsten Seite. Im Laufe der Zeit stehen Ihnen mehrere **Sims**-Charaktere zur Verfügung, die Sie für die Quests einsetzen dürfen. Dabei gilt es, gut abzuwägen, welche Figur wohl am besten für die jeweilige Aufgabe geeignet ist. Wer etwa seine Monarchenfigur im Schwertkampf trainiert und sie mit einer guten Rüstung versieht, darf mit ihr bedenkenlos auf Bärenjagd gehen, mit dem schwächlichen Händler dürfte das eine weniger gute Idee sein. Durch dieses neue Questsystem, das stark an dafür geeignete Charaktere gebunden ist, entsteht in **Die Sims: Mittelalter** ein sehr schönes Rollenspielgefühl, was in der uns vorliegenden Version schon sehr gut funktioniert.

Damit sich diese neuen Features gut spielen lassen, verzichten die Entwickler an anderer Stelle auf

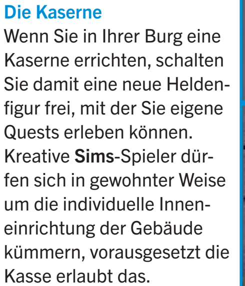
MOBILMACHUNG: SIE VERWALTEN EIN GANZES SIMS-KÖNIGREICH!

In Die Sims: Mittelalter kümmern Sie sich nicht mehr nur um Ihren eigenen Sim und die dazugehörige Familie, vielmehr untersteht Ihnen ein ganzer Landstrich.

Prunkvoll thront es auf einem Hügel, das herrschaftliche Anwesen, gleichsam die Schaltstelle Ihres Königreichs. Ihr **Sims**-Hauptcharakter ist ein Monarch mit vielfältigen Aufgaben. Ganz oben auf der Prioritätenliste steht natürlich die Weiterentwicklung der anfangs kleinen Grafschaft. Dazu erledigen Sie Quests, die Ihnen sogenannte Königreichpunkte bescheren.

Im speziell dafür vorgesehenen Königreich-Modus sehen Sie, welche neuen Erweiterungen Sie sich leisten können. Durch die Errichtung solcher Gebäude erhalten Sie Zugang zu weiteren Spielinhalten, etwa neue Quests und dazu passende Sims-Figuren. So sorgt der Bau des Marktes dafür, dass Sie einen neuen, spielbaren Sim erhalten: den Händler.

Mögliche Ausbauten mit Berufen: Kaserne (Ritter), Spiontrakt (Spion), Zaubererturm (Zauberer), Klinik (Arzt), Schmiede (Schmied), Markt (Händler), Schenke (Barde), Kathedrale (Abt), Kloster (Priester). Gebäude wie die Mühle oder der Leuchtturm erhöhen die sogenannte Kriteriumkapazität (siehe unten).

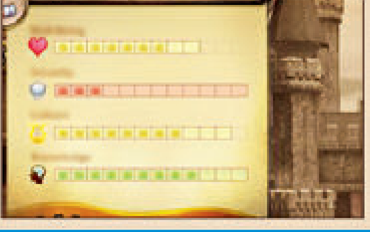




Ritterliches Soldatenleben: Die Kaserne
Wenn Sie in Ihrer Burg eine Kaserne errichten, schalten Sie damit eine neue Heldenfigur frei, mit der Sie eigene Quests erleben können. Kreative **Sims**-Spieler dürfen sich in gewohnter Weise um die individuelle Inneneinrichtung der Gebäude kümmern, vorausgesetzt die Kasse erlaubt das.

Hauptsitz Ihres Reichs: Der Thronraum
Ihre Hauptfigur in **Die Sims: Mittelalter** ist der Monarch. Um seine Regierungsgeschäfte in passender Umgebung zu erledigen, steht ihm ein prunkvoller Thronraum zur Verfügung, den Sie natürlich auch noch weiter verschönern dürfen. Dort spielt sich auch das höfische Leben ab.

Schauplatzverwaltung
Mit diesem kleinen Schaltknopf springen Sie mit der Kamera blitzschnell zu verschiedenen Orten Ihres Königreiches. Allerdings muss Ihr entsprechender Sim zu Fuß hinlaufen, wenn er sich beispielsweise im Dorf, im Wald oder auf dem Richtplatz betätigen will.



Questindikator: Die Kriterien
Wer neue Quests im Spiel erleben will, muss bestimmte Anforderungen erfüllen. Wohlergehen, Sicherheit, Kultur und Wissen sind die vier Kriterien, die Sie als Herrscher stets im Auge behalten müssen und durch Ihre Aktionen und Erfolge im Spiel steigern.

bisher typische **Sims**-Elemente. Das fängt schon bei den Grundbedürfnissen an. Lediglich „Hunger" und „Energie" sind vom Spieler im Auge zu behalten. „Hygiene" und „Harndrang" sind zwar noch vorhanden, spielen aber keine Rolle mehr oder werden vom jeweiligen Sim automatisch befriedigt. Auch die Balken für die Bedürfnisse „Sozial" und „Spaß" wurden wegrationalisiert.

Wer sich bei den Sims bisher als tüfteliger Architekt wohlfühlte und es liebte, tolle Eigenheime zu entwerfen und zu bauen, muss Abstriche machen. Zwar errichten Sie auch in **Die Sims: Mittelalter** noch Gebäude, allerdings sind diese vorgegeben und entstehen auf Knopfdruck. Geblieben ist dagegen die Möglichkeit, anhand einer Vielzahl an Objekten das Innere zu gestalten. Möbel, Accessoires, Wand- und Bodenfarben sowie Beläge dürfen Sie nach Gutdünken und ausreichendem Geldbeutel anpassen, natürlich alles im Mittelalter-Style gehalten.

Unser bisheriger Spieleindruck fällt positiv aus, da die neuen Inhalte einfach gut ins **Sims**-Konzept passen. Vor allem besitzen Sie als Spieler nach wie vor eine große Freiheit, wie Sie die gestellten Aufgaben meistern – das motiviert.

FAKTEN



GENRE:
Strategie
ENTWICKLER:
The Sims Studio
ANBIETER:
Electronic Arts
TERMIN:
24. März 2011

- Erweitertes, questbasiertes Spielsystem (rollenspiellastig)
- Ausbau eines ganzen Königreichs
- Diplomatie- und Strategie-Elemente vorhanden
- 12 Szenarien mit unterschiedlichen Siegbedingungen
- Vielfältige Möglichkeiten, seine **Sims**-Charaktere zu gestalten



„Enthält mehr Rollenspiel als manch anderes so bezeichnetes Produkt" *Stefan Weiß*



WAS HABEN WIR GESPIELT? Als Grundlage für diesen Artikel stand uns eine mit „Beta" betitelte Version zur Verfügung. Mehrere Tage haben wir damit verschiedene Sims-Charaktere ausprobiert und möglichst viele Inhalte angespielt.



HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN

- \+ Die neuen, rollenspielartigen Features bieten viel Abwechslung und erlauben unterschiedliche Lösungswege.
- \+ Die strategische und die diplomatische Komponente sorgen für mehr Spieltiefe als in den vorigen **Sims**-Spielen.
- \+ Die ordentliche Anzahl an Szenarien bietet langen Spielspaß.
- − Hartgesottene **Sims**-Fans müssen auf etliche Sims-Bedürfnisse verzichten.
- − Gebäude lassen sich zwar noch einrichten, gebaut wird jedoch auf „Knopfdruck".
- − Die recht komplexe Mischung und die Menüvielfalt überfordern Einsteiger.

WERTUNGSTENDENZ 0  **80-85** 100

„So, du elender Lump, ab mit dir an den Pranger, damit ich dich mit Eiern und Tomaten bewerfen kann! Die Steuern könnte ich auch mal wieder erhöhen und nach dem feisten Wildschweinbraten heute Abend lade ich mir die dralle Schmiedin auf ein Techtelmechtel ein!" Ja, das Leben als mittelalterlicher Burgherr hat seine Reize – zumindest in **Die Sims: Mittelalter**. Ich bin überrascht, wie gut das **Sims**-Prinzip im Burgensetting funktioniert, und die neuen Rollenspielelemente gefallen mir gut. Das auf Quests und Heldenfiguren basierende Spielsystem macht richtig Spaß, ist abwechslungsreich und motivierend. **Sims**-Puristen werden wahrscheinlich trotzdem die Stirn runzeln, gibt es doch kaum mehr Grundbedürfnisse zu managen, und akribische Häuslebauer gucken in die Röhre, da man sich lediglich als Raumgestalter austoben darf.


BLOODGAME
Tauche ein in die düstere Welt der Vampire und Werwölfe!
Kämpfe auf Seiten der Vampire, Werwölfe oder Hunter und verbünde Dich mit Gleichgesinnten!
Wähle aus einer riesigen Anzahl deinen persönlichen Avatar!
Eine schier endlose Anzahl von Quests warten auf Dich!
Das neue Game der Shakes & Fidget-Macher!
Open Beta – Jetzt online!
www.bloodgame.de
© 2010 Playa Games GmbH

TEST

04/11

Die PC-Games-Stammredaktion in der Vorstellung – was bewegte die Redakteure in diesem Monat?



Petra Fröhlich
Chefredakteurin

Hat sich in buchstäblich letzter Minute entschlossen ...
... nach 20 Jahren mal wieder einem Faschingsumzug beizuwohnen (als Zuschauer!). Beim lokalen Kostümhändler gab's verständlicherweise nur noch Restbestände diverser Stilrichtungen – und so sah's dann auch aus ...
Hat deinstalliert:
Die Beta von **Age of Empires Online**. Nicht, weil es ein schlechtes Spiel wäre. Im Gegenteil – das Ding frisst Zeit ohne Ende.



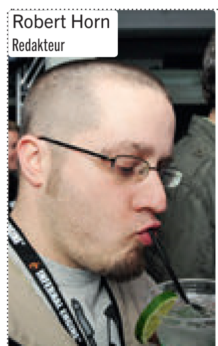
Thorsten Küchler
Redaktionsleiter

Ist erschlüttert:
Jetzt macht selbst unsere seriöse Petra bei diesem Fasching-Dingens mit.
Und angewebert:
Weil Herr Weiß die Bilder seines Schweineschulterbratens rumgezeigt hat – warum wurden wir lieben Kollegen nicht eingeladen?
Und traurig:
Denn der Besuch in der alten Heimat Hamburg war viel zu kurz. Es gibt in Deutschland einfach keine coolere Stadt als die Alstermetropole!



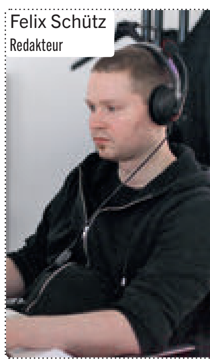
Stefan Weiß
Leitender Redakteur

Begab sich:
Nachts im Stirnlampenschein auf einen schönen Kletterbaum, um Cache numero 647 zu loggen.
Kämpfte sich:
Durch unzählige Riss-Events und hat in **Rift** eine neue MMORPG-Heimat gefunden.
Erlaubte sich:
Die diesjährige Grillsaison mit einem zwei Kilogramm schweren Schweineschulterbraten zu eröffnen. Ganze fünf Stunden waren für den Garvorgang nötig.



Robert Horn
Redakteur

Wurde Amerikaner:
Fast zwei Wochen berufsbedingter USA-Aufenthalt mit Stopps in San Francisco und Seattle. Viel Spaß, viel Arbeit, viel fettiges Essen.
Mag die GDC:
Die Game Developers Conference hat mich gepackt: Familiär, informativ und gespickt mit Entwickler-Legenden. Ein Nerd-Paradies!
Muss viel spielen:
Shogun 2, **Crysis 2** und **Rift** (endlich mal wieder ein MMORPG) wollen gezockt werden. Ich gehorche.



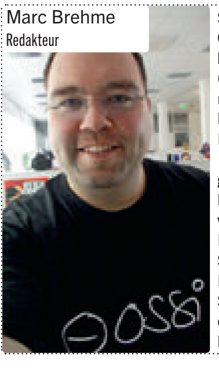
Felix Schütz
Redakteur

Zuletzt durchgespielt:
Bulletstorm, **Dragon Age 2**, **Crysis 2**, **Torchlight** (Xbox 360). Und beide **Dead Space**-Spiele ... mit Licht an und tapferer Freundin zum Händchenhalten. Heftig ...
Spielt seitdem:
Dead Space: Extraction (Wii), **Beyond Good & Evil HD** (Xbox 360), **Pac-Man CE DX** (Xbox 360) und **Homefront**.
Hat bald sturmfreie Bude ...
... und hofft, dass seine Dame des Hauses gesund und wohlbehalten von ihrer China-Reise zurückkehrt.



Sebastian Weber
Redakteur

Ist unentschlossen:
Bulletstorm, **Dragon Age 2**, **Shift 2** oder **Homefront**? Was soll man als Erstes spielen? Ich bringe erst mal endlich **Heavy Rain** (PS3) zu Ende.
Bewundert Herrn Weiß:
Seit Monaten streift der durch die Wälder der Umgebung auf der Suche nach wertlosen Schätzen. Aber dennoch: cooles Hobby.
Liest:
Das Unsterblichkeitsprogramm von Richard Morgen. Genauso zäh wie dessen Story zu **Crysis 2**.



Marc Brehme
Redakteur

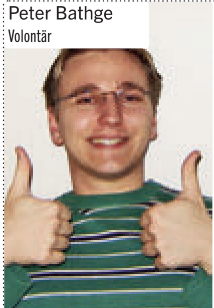
Spielt:
Crysis 2, **Homefront**, **Bulletstorm** (Xbox 360) sowie (das zu arcadig ausgefallene) **WWE All Stars** (PS3)
Hat das Gefühl:
Beim Umzug geschätzte 14 Millionen Tonnen Zeugs geschleppt zu haben und hat eingesehen, dass er wohl doch zu viele Spiele zu Hause hat.
Schickt:
Liebe Grüße nach Berlin-Spandau, weil dort jemand etwas gefunden hat, das ihm leider verloren gegangen war.



Viktor Eippert
Volontär



Durchstreift ...
... das Ödland von **Fallout 3** und gibt sich erst zufrieden, wenn jeder Quadratmeter durchkämmt ist. Ich möchte schließlich nichts übersehen!
Fand dennoch etwas Zeit ...
... um **Homefront**, **Bulletstorm**, **Battlefield: BC 2**, **Mininjas** und **Atelier Rorona** (PS3) durchzuspielen.
Braucht dringend:
Urlaub. Einen Monat, um Schlaf nachzuholen, und etwa drei weitere, um endlich all seine Puzzles zusammenzusetzen.

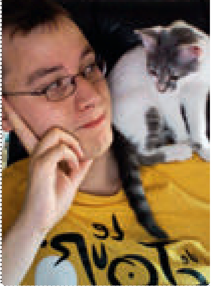


Peter Bathge
Volontär

Ging fremd:
Mit der PS3-Version von **Homefront** – doch die Gamepad-Steuerung ist nichts für mich!
Verschluckte sich:
An seinen eigenen Worten in der Tonkabine. Der Sprachtherapeut ist schon eingeschaltet und Hollywood auch – „The Volontär's Speech", bald im Kino.
Pflegt sein Blog:
Mit Kommentaren zu Spielen, Kollegen und der Redaktion auf http://social.pcgames.de/volodojo/.



Dominik Schmitt
Video-Redakteur



„Kommt den Berg runter":
Das Snowboard-Bootcamp war folglich erfolgreich!
Staunt Bauklötze:
Ob der grafischen Opulenz von **Battlefield 3**.
Erhob:
Bad Company 2 in die knapp bemessene Riege seiner 1.000-Gamerscore-Spiele. **Fallout 3** folgt bald!
Gratuliert:
Der Lisa zum Geburtstag! Und dem Jürgen natürlich! Und dem Basti! Und dem Matze! Und dem Dennis! Feiert schön!



Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit

Hat endlich:
Seinen lang ersehnten Urlaub bewilligt bekommen.
Deshalb:
Ist sein Arbeitsplatz seitdem verwaist.
Und:
Der nette Leserbriefonkel hatte nichts zu berichten, weshalb dieser Kasten in diesem Monat keine Anekdoten aus Rossis Leben erzählt.
Doch:
Kommende Ausgabe gibt es sicher Neues zu berichten.

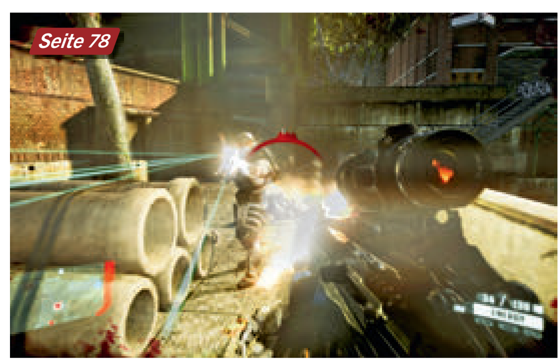


Sebastian Thöing
Online-Redakteur

Spielt derzeit:
Total War: Shogun 2. Habe deshalb eigentlich keine Zeit mehr für andere Games. Dennoch versuche ich **Bad Company 2** noch irgendwie unterzubringen.
Hat sich getraut:
Na ja fast. Immerhin bin ich jetzt verlobt.
Braucht wie immer:
Urlaub.
Und:
Sommer.
Und:
Ein Tablet. Das HP Smartpad macht einen tollen Eindruck.

TOP-THEMEN

EGO-SHOOTER
CRYSIS 2



HOHE ERWARTUNGEN | Crytek hat sich selbst eine hohe Messlatte gesetzt: **Crysis** war grafisch beeindruckend, bot eine offene Spielwelt und jede Menge spielerische Möglichkeiten. Das erwarten Spieler nun auch von Teil 2. Ob er seinen Erwartungen gerecht wird, das verrät unser Test.

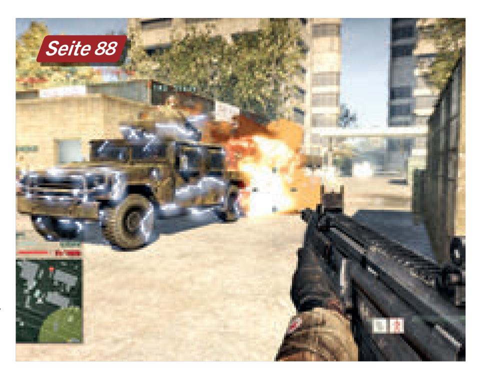
RENNSPIEL
NFS: SHIFT 2 – UNLEASHED



BEGEISTERUNG PUR | **Need for Speeds** Simulationsableger hat in den vergangenen Monaten jeden begeistert – Fahrgefühl und Optik scheinen einfach über jeden Zweifel erhaben. Ob sich der Eindruck nun mit dem fertigen Spiel auf die gesamte Renndistanz bestätigt?

EGO-SHOOTER
HOMEFRONT

UNGEWÖHNLICH | Ein Ego-Shooter, der mehr Wert auf emotional berührende Szenen legt als auf plumpe Bombast-Skripts – ob das dauerhaft gut geht? Wir haben die virtuelle USA vor den fiesen Invasoren gerettet und verraten, wie mitreißend der Shooter am Ende geworden ist.



INHALT

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

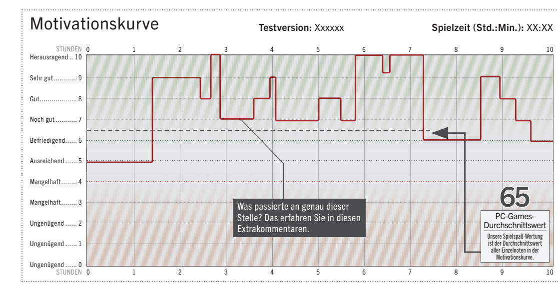
Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hohen Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)



- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit

Jede Stunde zählt:
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das derzeitige Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als früher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Spielblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

Die neuen PC-Games-Awards



PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.



Editors'-Choice-Award | Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir Ihnen uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahren Sie auf Seite 112.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



Ohne Altersbeschränkung



Ab 6 Jahren



Ab 12 Jahren




Ab 16 Jahren



Keine Jugendfreigabe

Von: Sebastian Weber/Felix Schütz

Das neue Crysis ist nicht mehr ganz das alte. Ein Bericht, warum der Nachfolger zwar nicht perfekt, aber doch großartig ist.





GERISSEN | Die Aliens verhalten sich in der Regel ziemlich clever. Oft rennen, klettern und springen sie durch die Levels, das macht sie unberechenbar.

Crysis 2 – Einzelspieler

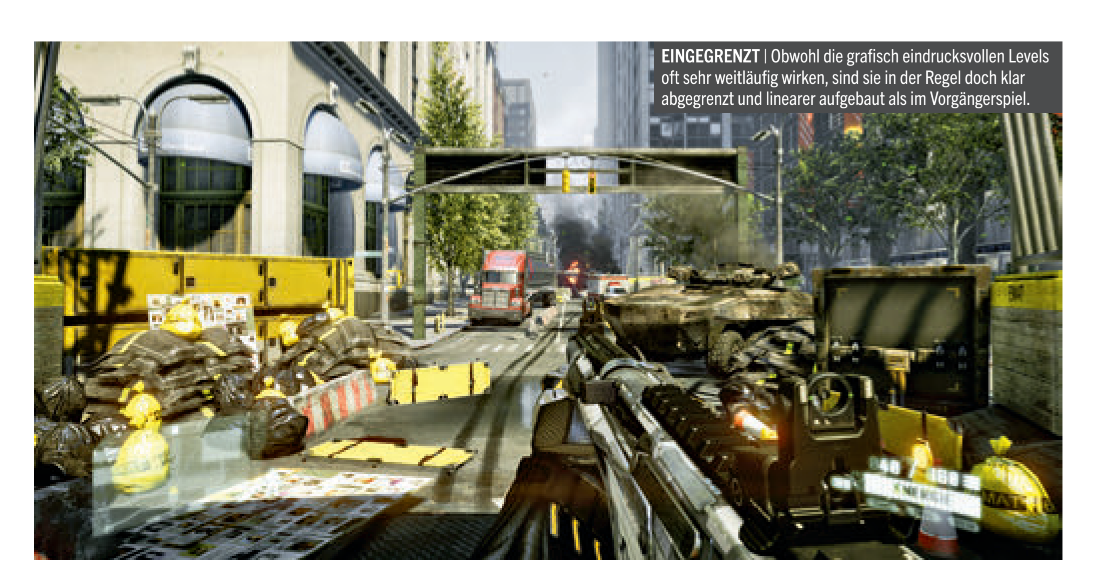


Das wohl Verblüffendste an **Crysis 2** ist die Tatsache, dass es anders ist. Anders als sein Vorgänger, der – obwohl durchaus umstritten – zu den bestbewerteten Shootern der letzten Jahre gehört. Mit sensationeller Grafik, einem glaubhaften Inselszenario und weitläufigen Levels, in denen die Spieler taktisch agieren konnten, erntete **Crysis** in PC Games eine Topwertung von 94. Und nun ist er da, der lang erwartete Nachfolger: etwas linearer, ohne Tropenwälder, dafür mit unerwarteter Story, frischem Helden und neuen Gegnern. Er wird manche Spieler enttäuschen, andere werden ihn lieben – und damit dürften die Kontroversen um **Crysis 2** auch in Zukunft nicht abreißen.

Raus aus dem Urwald, rein in den Großstadtdschungel: Crysis 2 entführt den Spieler in ein zerstörtes New York der nahen Zukunft. Die Aliens, hier heißen sie „Ceph", haben die US-Metropole überfallen und dort ein tödliches Virus freigesetzt, das die Bevölkerung langsam dahinsiechen lässt. Hier beginnt die Geschichte, die ein paar Jahre nach dem ersten **Crysis** angesiedelt ist: Der Soldat Alcatraz, neuer Held des Spiels, erhält durch eine Verkettung unglücklicher Umstände einen mächtigen Nanosuit, mit dem er die Alien-Invasion aufhalten soll. Dieser futuristische Ganzkörperanzug steht im Zentrum der Sci-Fi-Geschichte und stellt das verbindende Element beider **Crysis**-Spiele dar. In Rückblenden erfährt man nämlich, was nach dem offenen Ende des ersten Teils geschah und welche Rolle der Anzug dabei spielte. Das ist lobenswert, wirkt aber auch etwas bemüht – ohne den markanten Nanosuit könnte **Crysis 2** auch ein völlig eigenständiges Spiel sein. Das neue Design der Aliens untermauert diesen Verdacht: Die Viecher, die nun in mechanischen Hüllen stecken, aufrecht gehen und wild um sich feuern, erinnern mehr an Soldaten als an die tintenfischartigen Biester

DIE TEST-BEDINGUNGEN

Für PC Games gingen wir in zwei Etappen vor: Zunächst reisten wir nach Frankfurt, um das Spiel dort in einem Hotel zu testen. Das erschien uns zwar unnötig, doch immerhin: Wir hatten zweieinhalb Tage Zeit und konnten völlig ungestört arbeiten, Crytek und EA ließen uns während dieser Zeit in Ruhe. Vier Wochen später erreichte uns dann eine deutsche Version des Spiels. Diese spielten wir zwei weitere Male auf unseren eigenen PCs durch. Alle Screenshots auf diesen Seiten haben wir selbst erstellt, allerdings mussten wir die Bilder von Crytek absegnen lassen.



EINGEGRENZT | Obwohl die grafisch eindrucksvollen Levels oft sehr weitläufig wirken, sind sie in der Regel doch klar abgegrenzt und linearer aufgebaut als im Vorgängerspiel.

▲ **KURZSTRECKE** | Fahrzeuge spielen kaum noch eine Rolle in **Crysis 2**. Die Sequenzen, in denen man selbst einen Panzer oder Transporter steuern kann, sind selten und sehr schnell vorbei.

▶ **ZUSCHLAG** | Viele Feuergefechte lassen sich vermeiden, indem man sich erst unsichtbar an Feinde heranschleicht und sie dann im Nahkampf ausschaltet.

des ersten **Crysis**. Diesen Stilbruch muss man akzeptieren, um sich auf das einzulassen, was auch **Crysis 2** trotz aller Änderungen bietet – nämlich astreinen Shooter-Spaß.

Der Nanosuit ist Dreh- und Angelpunkt der Spielerfahrung, denn die meisten Areale sind so gestaltet, dass man sie auf mehreren Wegen meistern kann. Dazu sollte man die Umgebung zunächst durch eine Taktikbrille (siehe Bild unten) auskundschaften. So markiert man Feinde auf der Minikarte oder hebt Munitionslager hervor und entscheidet sich dann für eine Vorgehensweise. Per Knopfdruck macht sich Alcatraz beispielsweise kurzzeitig unsichtbar. So kann er Feinde unentdeckt im Nahkampf ausschalten und manchmal lassen sich Gefechte sogar ganz vermeiden. Hin und wieder finden sich nämlich praktische Alternativrouten, etwa über Baugerüste oder durch Unterführungen und Kanalgänge hindurch, dank denen man Feinde umgehen kann. Das ist zwar löblich und gut, doch im Vergleich bietet das erste **Crysis** mit seinen offenen Dschungellevels deutlich mehr Freiheiten. **Crysis 2** ist mit seinen Straßenschluchten und Trümmerlandschaften nicht nur linearer, auch Nebenmissionsziele gibt es nicht mehr. Das klingt aber dramatischer, als es ist: Selbst in dieser Form ist das Spiel immer noch offener und taktischer als der Großteil der Shooter-Konkurrenz. Wer eine Korridor-Schießbude vom Schlage eines **Call of Duty** befürchtet, darf beruhigt sein – so linear ist **Crysis 2** bei weitem nicht.

Neben Unsichtbarkeit bietet der Nanosuit andere Funktionen, etwa einen Panzerungsbonus, der auch frontales Losballern ohne viel Überlegung oder Taktik erlaubt – wer so spielen möchte, kann das in der Regel tun. Besonders hier macht sich die stark verbesserte Steuerung des Anzugs bemerkbar: Wer schneller rennen oder höher springen möchte, braucht dazu nur noch die entsprechenden Tasten gedrückt zu halten, das geht blitzschnell. Zudem lässt sich der Anzug diesmal auch aufrüsten und an die eigene Spielweise anpassen – mehr Details dazu im Kasten auf der nächsten Seite. Ebenfalls neu: In **Crysis 2** darf sich der Held auch an Kanten und Plattformen heraufziehen, auf diese Weise lenkt man Alcatraz deutlich flotter durch die Levels und kann so schwer erreichbare Wege nutzen, die im Vorgängerspiel noch undenkbar gewesen wären. Klasse!

Durch die verschiedenen Spielweisen kann die Gesamtspielzeit

DIE TAKTISCHE ANSICHT

NÜTZLICHE HINWEISE
Gelbe Markierungen wie diese weisen Sie auf taktisch wichtige Stellen hin, etwa Munitionskisten, Geschütze oder Ähnliches.





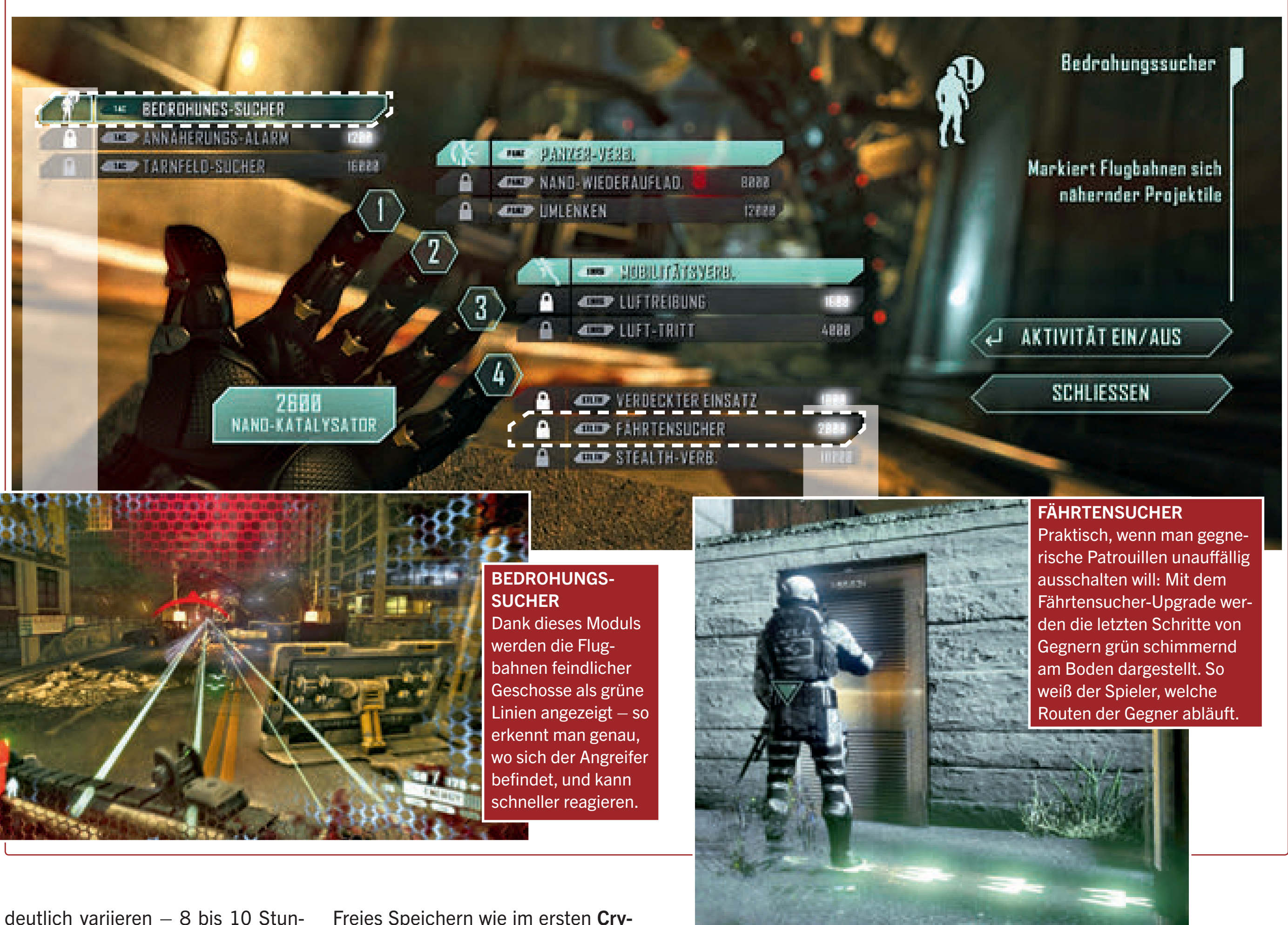
GEGNER-INFORMATION
Hier stehen Details über den ausgewählten Gegner, etwa welche Waffen er bei sich trägt, was seine Schwachstellen sind und so weiter. Ein unnötiges Feature, denn es gibt nur wenige Gegnertypen im Spiel. Immerhin: Es lässt den Nanonsuit noch ein wenig cooler wirken.

▶ **KUNDSCHAFTER** | Mit der zoombaren Taktikansicht prüft man das vor einem liegende Gelände und markiert patrouillierende Gegner, die danach im Kampf leichter auszumachen sind.

NEU: UPGRADES FÜR DEN NANOSUIT

Viele Crysis-Fans hatten sich ein Upgrade-System gewünscht, die Entwickler kommen der Bitte nach.

Alle Alien-Gegner hinterlassen nach ihrem Ableben eine schimmernde Wolke aus Nano-Katalysatoren, die man durch Berührung aufsammelt. Je härter der Gegner, desto mehr dieser Teilchen erhält man. In einem eigenen Menü darf man die Katalysatoren dann in bis zu 12 Upgrade-Module investieren, die sich auf vier Slots verteilen – pro Slot ist immer nur ein Modul aktiv. Im Grunde ist keine der Verbesserungen dabei spielentscheidend, man erhält keine stärkeren Waffen oder dergleichen; eine rollenspielartige Charakterentwicklung sollte man hier nicht erwarten. Allerdings – und das ist schön – helfen die Verbesserungen dabei, den jeweiligen Stil des Spielers zu unterstreichen: Wer beispielsweise gerne schleichend vorgeht, findet dazu passende Upgrades, etwa ein nützliches Geschwindigkeitsmodul. Spieler, die jedoch lieber ungehindert drauflosballern möchten, sollten stattdessen zu einem Rüstungsbonus greifen.



BEDROHUNGS-SUCHER
Dank dieses Moduls werden die Flugbahnen feindlicher Geschosse als grüne Linien angezeigt – so erkennt man genau, wo sich der Angreifer befindet, und kann schneller reagieren.

FÄHRTENSUCHER
Praktisch, wenn man gegnerische Patrouillen unauffällig ausschalten will: Mit dem Fährtensucher-Upgrade werden die letzten Schritte von Gegnern grün schimmernd am Boden dargestellt. So weiß der Spieler, welche Routen der Gegner abläuft.

deutlich variieren – 8 bis 10 Stunden sind ein realistischer Wert für den normalen Schwierigkeitsgrad, der bereits recht knackig ausfällt: In der Regel hat man es mit mehreren Gegnern gleichzeitig zu tun, die nicht nur viel Schaden austeilen, sondern auch eine Menge Treffer verkraften.

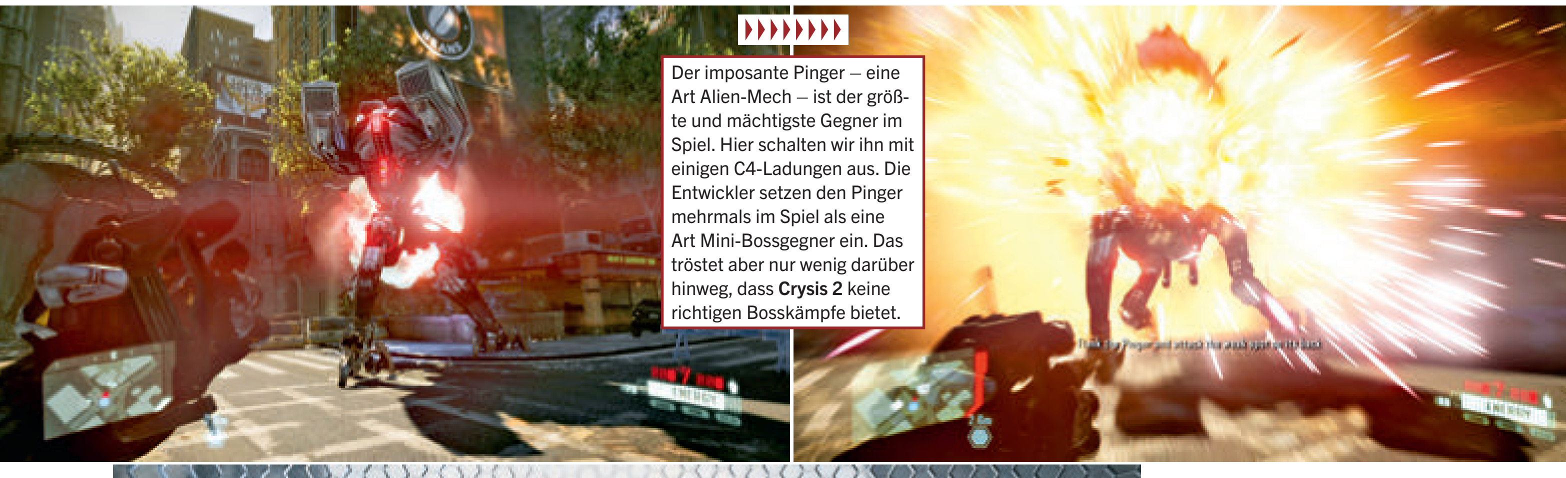
Freies Speichern wie im ersten **Crysis** ist leider nicht möglich, stattdessen kommt ein Checkpoint-System zum Einsatz. Diese automatischen Speicherpunkte sind manchmal zu weit auseinander gesetzt, sodass man einige lange Kampfszenen womöglich mehrmals spielen muss.

MAXIMUM ARMOR | Der Rüstungsmodus (dargestellt durch Waben an den Bildschirmrändern) muss in **Crysis 2** extra eingeschaltet werden, allerdings ist er diesmal auch deutlich stärker und nützlicher.

Trotz aller Nanosuit-Taktik ist **Crysis 2** in erster Linie ein Shooter, es wird also reichlich geballert. Die Waffen fallen mit gängigen Gewehren und Pistolen etwas konventionell aus, doch dafür fühlen sie sich gut an und lassen sich mit Upgrades wie Zielfernrohren und Schalldämpfern ausrüsten. Raffinierte Alienwaffen gibt's leider nicht, nur eine Knarre sticht aus der Masse heraus: Die Mikrowellenkanone kocht Aliens in ihrem Körperpanzer, was zu schön matschigen Resultaten führt. Außerdem reißt Alcatraz lässig schwere Geschütze aus ihren Verankerungen und schießt damit selbst schwere Helikopter vom Himmel.

Im Nahkampf kann Alcatraz nicht nur zuschlagen, sondern auch schwere Objekte wie Autowracks auf seine Feinde kicken – ein nettes Feature, das wir in der Praxis aber so gut wie nie benutzt haben. Vielmehr hätten wir uns noch etwas mehr Interaktion mit der Spielwelt gewünscht: Die Levelbauten sind nur eingeschränkt zerstörbar, hier bot das erste **Crysis** einfach mehr. Beispielsweise lassen sich Türme von Scharfschützen nicht mehr einreißen und viele Objekte reagieren nicht auf Beschuss. Das ist nicht tragisch, **Crysis 2** funktioniert trotzdem gut so, wie es ist, doch es wäre einfach noch besser gegangen.

Auch mit Gegnervielfalt kann **Crysis 2** nicht punkten. Egal ob Menschen oder Aliens, keine der Parteien bietet viel Abwechslung: Die Menschen bringen es gerade mal auf eine Handvoll Soldatentypen, ein Fahrzeug und einen Helikopter. Nur wenig mehr Auswahl gibt es bei den Aliens: Da wären das flinke



Der imposante Pinger – eine Art Alien-Mech – ist der größte und mächtigste Gegner im Spiel. Hier schalten wir ihn mit einigen C4-Ladungen aus. Die Entwickler setzen den Pinger mehrmals im Spiel als eine Art Mini-Bossgegner ein. Das tröstet aber nur wenig darüber hinweg, dass **Crysis 2** keine richtigen Bosskämpfe bietet.



FEUER! | Mit seinem Nanosuit reißt Alcatraz selbst fest installierte Geschütze aus ihren Verankerungen. Mit einer solchen Waffe lassen sich mehrere Gegner und sogar Helikopter problemlos beseitigen – man erwischt sich daher oft dabei, die Umgebung gezielt nach diesen Geschützen abzusuchen.

Standard-Monster, das kampfstarke Elite-Biest und der Ceph Koloss, ein besonders robuster und dicker Brocken. Außerdem gibt's eine Art Alien-Hubschrauber und – immerhin! – einen großen, cool designten Kampfläufer. Da er die mächtigste Gegnereinheit im ganzen Spiel darstellt, setzt Crytek ihn gleich mehrmals als Miniboss ein. Das wäre auch völlig in Ordnung, wenn es denn noch andere Riesenviecher gäbe. Doch eindrucksvolle Bossgegner sucht man vergebens, selbst im unspektakulären Finale wehrt man nur Standardfeinde ab. Hier liegen die größten Schwächen des Spiels.

Fehlende Abwechslung gleicht **Crysis 2** mit seiner Gegner-KI aus. Meist reagieren die Feinde ziemlich clever; sie suchen Schutz, schwärmen in Suchtrupps aus und setzen Alcatraz auch auf Distanz kräftig zu. Aliens können zusätzlich enorm hoch und weit springen oder Wände hinaufklettern, das macht sie unberechenbar und gefährlich. Hin und wieder zeigte die KI im Test zwar einige Aussetzer, doch das war zu verschmerzen – wer sich über die dämlichen **Moorhuhn**-Gegner vieler aktueller Shooter ärgert, dürfte die Feinde in **Crysis 2** nämlich trotzdem als Wohltat empfinden.

Sensationell geskriptete Sequenzen lockern das Spielgeschehen auf: Wenn Wolkenkratzer und Brücken einstürzen oder man von einem Soldaten aus einem Hochhausfenster gekickt wird, dann ist das eindrucksvolles Action-Kino. Vor allem hier zeigt die Cryengine 3, was in ihr steckt: Glaubhafte Lichteffekte, wilde Kamerafahrten, tolle Animationen und zahllose Details ergeben ein überzeugendes Gesamtbild. Auch der Sound trägt zur dichten Stimmung bei, die Musik ist – mit Ausnahme der anstrengenden Titelmelodie – zurückhaltend und atmosphärisch. Die deutschen Sprecher sind gut gewählt, wurden aber auch für mehrere Rollen besetzt, weshalb sie sich gelegentlich wiederholen.

Der Einzelspielermodus landet bei einer hart erkämpften 90 – ein sehr gutes Ergebnis, das aber auch vier Punkte unter der Wertung seines Vorgängerspiels liegt. Allerdings hat **Crysis 2** noch einen Trumpf im Ärmel: einen ausgewachsenen Mehrspielermodus, der mit vielen freispielbaren Extras, cleveren Maps und coolen Nanosuit-Taktiken eine Menge Potenzial birgt. Zwar konnten wir den Multiplayer-Modus schon vor Release ausgiebig spielen, doch für einen Test unter Live-Bedingungen reicht das nicht aus. Einen separaten Bericht mitsamt Mehrspielerwertung liefern wir im nächsten Heft und auf unserer Website nach. ❑

MEINE MEINUNG |

Sebastian Weber



„Klasse Shooter, aber unter den Erwartungen"

Crysis stach und sticht noch heute für mich aus der Masse der Ego-Shooter heraus. Taktische und räumliche Freiheit, der Nanosuit als innovatives Element und eine fordernde KI – all das zeichnet Cryteks Grafikschmuckstück aus. **Crysis 2** hat diese Tugenden im Grunde auch noch und es vereinfacht den Nanosuit sinnvoll, doch die offene Welt mit all ihren Möglichkeiten fehlt hier leider. Manchen Spielern wird **Crysis 2** deshalb vielleicht besser gefallen, da es ein wenig linearer und actionreicher daherkommt, mir gefiel der erste Teil allerdings besser. All das macht **Crysis 2** nicht zu einem schlechten Spiel, ganz im Gegenteil, es ist ein exzellenter Shooter, doch meine Erwartungen erfüllt es nicht ganz.

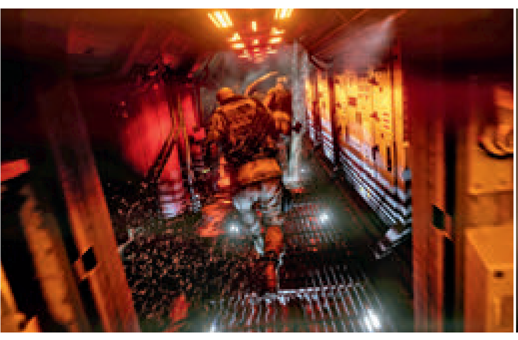
MEINE MEINUNG |

Felix Schütz



„Trotz mancher Mängel ein tolles Spektakel"

Es ist fair und richtig, **Crysis 2** mit seinem Vorgänger zu vergleichen. Und wer das tut, könnte leicht enttäuscht sein – so wie ich. Man sollte es bei aller Liebe zum Original aber nicht übertreiben: Auch **Crysis 2** ist ein erstklassiger Shooter geworden! Die Kämpfe fordern, die Inszenierung ist grandios und die Levels bieten genug taktische Freiheit – **Crysis 2** mag zwar etwas „gewöhnlicher" sein, doch vom üblichen Shooter-Einheitsbrei ist es immer noch meilenweit entfernt.



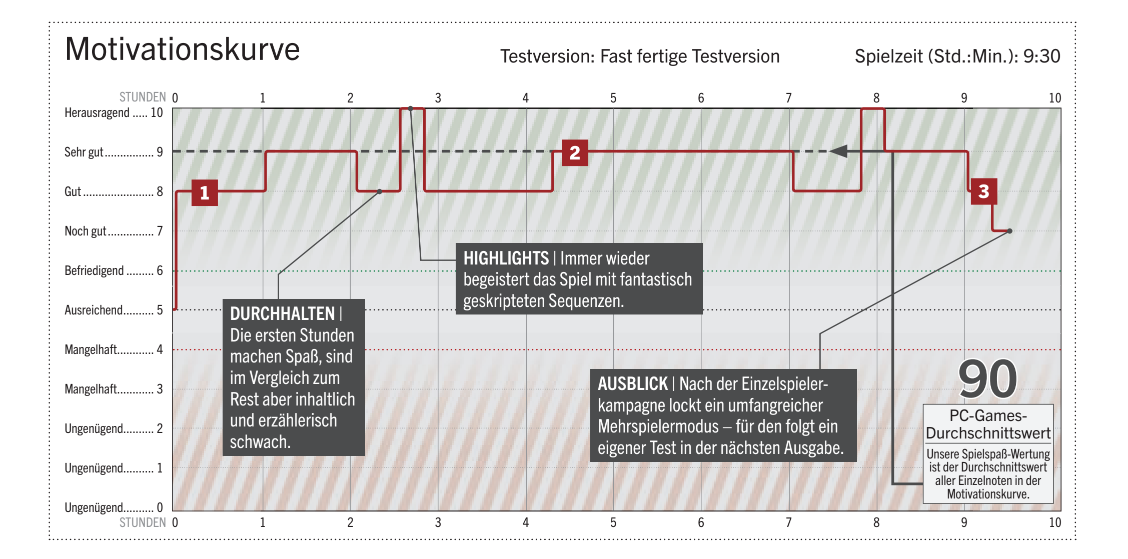
1 **VERWIRREND** | **Crysis 2** beginnt dramatisch: Alcatraz und seine Kameraden müssen aus einem sinkenden U-Boot fliehen, die detailreichen Figuren und tollen Effekte gefallen uns sofort. Allerdings sind die ersten Levels spielerisch schwach und die Story erscheint anfangs arg ziellos.



2 **STEIGERUNG** | Es dauert ein paar Stunden, bis die Handlung in Fahrt kommt. Die Aliens tauchen erstmals als Gegner auf, Nebencharaktere werden eingeführt und Alcatraz erfährt eine schreckliche Wahrheit über sich und über den Nanosuit. **Crysis 2** wird ab hier spürbar besser.



3 **FINALE** | Obwohl man sich das gesamte Spiel über in New York aufhält, bekommt man kaum ein Gefühl für die Menschen, die dort leben – Emotionen sind keine Stärke von **Crysis 2**. Immerhin: Die Entwickler zaubern dafür von Anfang bis Ende optisch eindrucksvolle und vielfältige Umgebungen auf den Bildschirm, das wird nie langweilig. Ärgerlich sind aber die letzten Minuten – keine Dramatik, keine Herausforderung, kein Bosskampf. Man drückt nur ein paar Schalter, erledigt ein paar Gegner und schon setzt der Abspann ein.

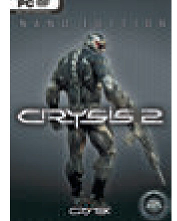


DIE SONDEREDITIONEN VON CRYSIS 2



LIMITED EDITION

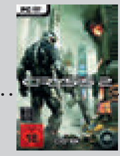
Neben einer normalen Verkaufsfassung ist **Crysis 2** auch in einer limitierten Sonderedition im Handel erhältlich. Sie kostet etwa 50 Euro und beinhaltet Boni für den Mehrspielermodus. Sie erhalten einen Hologramm-Aufsatz sowie einen Waffen-Skin für das SCAR-Gewehr. Dazu spendieren Ihnen die Entwickler eine der sammelbaren Erkennungsmarken, nämlich das Platinum-Dog-Tag. Am praktischsten sind aber sicherlich die zusätzlichen Erfahrungspunkte für Ihren Mehrspielercharakter, dank denen man direkt auf Level 5 startet.



NANO EDITION

Die Nano Edition von **Crysis 2** ist nur in stark limitierter Stückzahl erhältlich und wird auch nur bei ausgesuchten Händlern verkauft, etwa bei Amazon.de. Für rund 130 Euro bekommen Sie eine Menge exklusiver Inhalte: Neben dem Spiel und den Inhalten der Limited Edition (siehe links) liegt ein Rucksack in Nanosuit-Optik, eine 28 Zentimeter große Figur von Held Alcatraz, ein 158 Seiten starkes Artbook sowie eine stilvolle Hülle in Nanowaben-Optik bei.

CRYSIS 2



Ca. € 50,-
25. März 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Crytek
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Mehrsprachig, u. a. Deutsch
Kopierschutz: EA und Crytek konnten uns bis zum Redaktionsschluss keine Auskunft zum Kopierschutz oder einer Aktivierungspflicht geben. Die Info reichen wir auf pcgames.de nach!

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Exzellente Optik mit eindrucksvollen Skripts und tollen Waffen- und Lichteffekten. Ein optionaler 3D-Modus ist enthalten.
Sound: Nervige Titelmelodie, doch der Rest des Soundtracks ist stimmungsvoll. Gute deutsche Sprecher, die sich aber oft wiederholen.
Steuerung: Sehr gut. Der neue Nanosuit lässt sich perfekt bedienen.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 6 Modi mit 8 Modifikatoren, 12 Maps, 50 Ränge, 256 Dog Tags, 5 Klassen, 21 Nanosuit-Module. Weitere DLC-Inhalte sind geplant.
Zahl der Spieler: 12

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Crysis 2 erscheint hierzulande komplett ungeschnitten. In Kämpfen sind Bluteffekte sowohl bei Menschen als auch bei Aliens zu sehen, harte Splatter-Szenen gibt es aber nicht.

DIE TEST-ABRECHNUNG

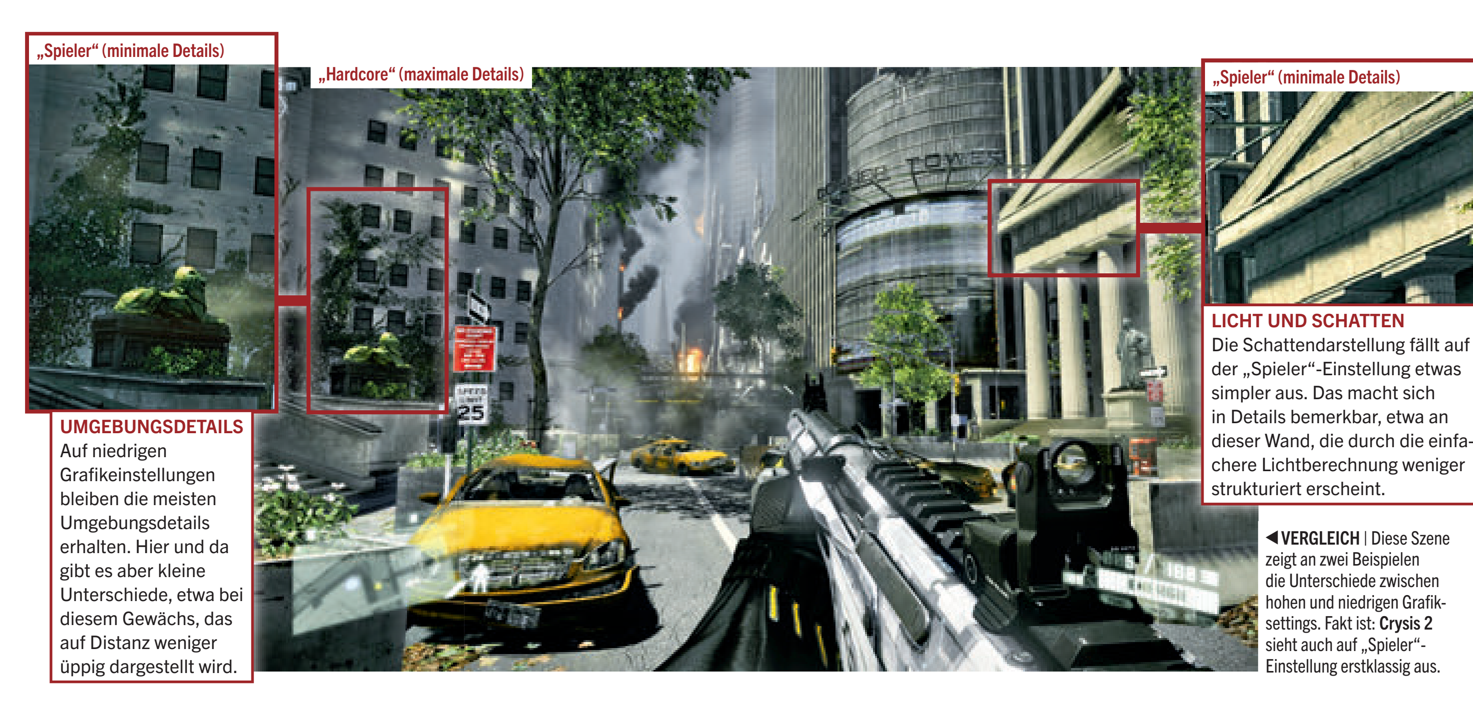
Wir spielten eine fast fertige Version mehrmals durch, sowohl auf PCs von Crytek als auch auf unseren eigenen Rechnern im Büro. Bis auf gelegentliche KI-Bugs und einen Absturz traten dabei keine Fehler auf.

PRO UND CONTRA

- \+ Erstklassige, moderne Grafik
- \+ Cooler Nanosuit, der verschiedenste Vorgehensweisen ermöglicht und sich super bedienen lässt
- \+ Eindrucksvolle Skriptsequenzen
- \+ Solide Spielzeit für die Einzelspielerkampagne (8 bis 10 Stunden)
- \+ Robustes Upgrade-System
- \+ Fordernde Kämpfe gegen meist schlau agierende Gegner
- \+ Optionaler 3D-Modus
- \+ Story knüpft an **Crysis** an ...
- − ... bleibt aber insgesamt blass und kommt erst spät in Fahrt
- − Keine echten Bosskämpfe
- − Unbefriedigendes Ende
- − Recht linearer Levelaufbau
- − Eingeschränktes Zerstörungsystem
- − Gelegentliche KI-Aussetzer
- − Kein freies Speichern möglich

EINZELSPIELER-TESTURTEIL





UMGEBUNGSDETAILS
Auf niedrigen Grafikeinstellungen bleiben die meisten Umgebungsdetails erhalten. Hier und da gibt es aber kleine Unterschiede, etwa bei diesem Gewächs, das auf Distanz weniger üppig dargestellt wird.

LICHT UND SCHATTEN
Die Schattendarstellung fällt auf der „Spieler“-Einstellung etwas simpler aus. Das macht sich in Details bemerkbar, etwa an dieser Wand, die durch die einfachere Lichtberechnung weniger strukturiert erscheint.

◀ **VERGLEICH** | Diese Szene zeigt an zwei Beispielen die Unterschiede zwischen hohen und niedrigen Grafiksettings. Fakt ist: **Crysis 2** sieht auch auf „Spieler“-Einstellung erstklassig aus.

Die Technik von Crysis 2

Wer sich in einschlägigen Diskussionsforen nach **Crysis 2** erkundigt, stolpert schnell über das Wort „Konsolendreck“. So schimpfen nämlich einige zornige Spieler auf Cryteks Shooter, der auf der neuen CryEngine 3 basiert. Natürlich ist **Crysis 2**, mit Verlaub, kein Konsolendreck. Es ist einer der grafisch besten Shooter auf dem Markt. Aber er ist auch einer, der nun mal für Xbox 360 und PlayStation 3 erscheint – und das hat Folgen, wenn auch keine dramatischen. Am ärgerlichsten ist das Grafikmenü: Neben Auflösung und VSync darf man hier nur aus drei fest definierten Grafikqualitätseinstellungen wählen, mehr Optionen hat man nicht – PC-Spieler sind da mehr Freiheiten gewohnt und ärgern sich zu Recht über diese Einschränkungen. Positiv hingegen fällt auf, dass die Grafikqualität selbst auf der niedrigsten „Spieler“-Einstellung immer noch enorm hoch ist, man braucht hier keine verwaschenen Texturen oder klobigen Charaktermodelle zu befürchten. Die Einstellungen wirken sich eher auf entfernte Details und die Lichtberechnung aus (siehe oben). Im Test störte uns das nicht sonderlich.

Inhaltlich merkt man nur selten, dass **Crysis 2** auch für Konsolen designt wurde. Zum Beispiel gibt es kein freies Speichern mehr, stattdessen kommt ein für Konsolenspiele typisches Checkpoint-System zum Einsatz. Auch fehlt eine eigene Taste für das schnelle Werfen von Granaten, man muss sie also zunächst erst umständlich auswählen. Nervig, ja – aber auch kein Weltuntergang.

Das Spiel bietet einen stereoskopischen 3D-Modus. Der überzeugte uns jedoch nur bedingt: Zwar ist der 3D-Effekt angenehm dezent und wirkungsvoll, allerdings kam uns das Bild dadurch auch etwas unscharf und dunkel vor. Wir haben den Modus daher schnell wieder abgeschaltet – **Crysis 2** sieht nämlich auch so fantastisch aus, auf dem PC sogar einen Tick besser als auf den Konsolen. Dabei bietet **Crysis 2** bei Auslieferung nur DX9-Unterstützung. Ein Patch wurde aber bereits angekündigt, der dem Spiel Direct-X-11-Unterstützung hinzufügen soll. Details zu den grafischen Verbesserungen sind noch nicht bekannt, doch wir rechnen damit, dass sich **Crysis 2** dann noch deutlicher von den Konsolenfassungen abheben wird. ❑

DIE HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Crysis 2 erlaubt es nicht, die Grafikeinstellungen detailliert vorzunehmen, sondern gibt im Hauptmenü nur drei Qualitätsstufen vor: „Spieler“, „Fortgeschritten“ und „Hardcore“. Sie können die Grafikqualität also nicht im Detail an Ihre Hardware-Komponenten anpassen. Ärgerlich! Selbst im Spielverzeichnis finden sich keine verdächtigen .ini-Dateien oder dergleichen, in denen man Einträge verändern und die Grafikqualität anpassen könnte.

Unsere Kollegen von PC Games Hardware geben hier Empfehlungen ab, welchen Rechner Sie benötigen, um in den drei Qualitätsstufen akzeptable Bildwiederholraten zu erreichen.

„Spieler“ (1.024 x 768 @ 20 Fps)
- CPU: Core 2 Duo mit 2,0 GHz/ Athlon 64 X2 3800+
- Grafikkarte: Geforce 8800 GT/ Radeon HD 3850
- RAM: 2 GB

„Fortgeschritten“ (1.680 x 1.050 @ 30 Fps)
- CPU: Core 2 Duo mit 2,6 GHz/ Athlon 64 X2 6000+
- Grafikkarte: Geforce GTX 280/ Radeon HD 4870
- RAM: 3 GB

„Hardcore“ (1.920 x 1.200 @ 30 Fps)
- CPU: Core i5/i7 mit 3,0 GHz/ Ph. II X4 mit 3,2 GHz
- Grafikkarte: Geforce GTX 560 Ti/ Radeon HD 5870
- RAM: 4 GB



▶ **STILFRAGE** | Austauschbare Alien-Krieger, New York als gewöhnliches Setting, mehr Action, linearere Levels – das neue Design von **Crysis 2** legt den Schluss nahe, dass Crytek sein neues Spiel massenmarkttauglicher anlegen wollte.

DETAILVERLIEBT | Die Autos entsprechen sehr genau ihren realen Vorbildern. So fährt beispielsweise bei einem McLaren MP4 (siehe Bild) oder Bugatti Veyron ab einer gewissen Geschwindigkeit automatisch der Heckspoiler aus.

Need for Speed: Shift 2 Unleashed

Von: Christoph Schuster

Referenzanspruch trifft auf Zeitdruck - können die Entwickler dieses Rennen gewinnen?

AUF DVD
• Video zum Spiel

Wer A sagt, muss auch B sagen. Und wer **Need for Speed** sagt, muss auch Arcade, Action und Verfolgungsjagden sagen. Oder? Mitnichten, wie **Shift 2 Unleashed** erneut beweist.

Viel wurde im Vorfeld diskutiert und kritisiert. Es hieß, **Shift 2 Unleashed** erreiche nicht den Realismusgrad der direkten Konkurrenten **Forza 3** (Xbox 360) und **Gran Turismo 5** (Playstation 3). Das trifft auch zu. Die Autos geraten einen Tick zu schnell ins Rutschen, das Driften um Kurven geht vergleichsweise leichter von der Hand. Trotz dieser Nuancen tut **Shift 2** im Großen und Ganzen einen weiteren Schritt in Richtung Realismus. Die Fahrphysik ist anspruchsvoll, das Fahren auf der Ideallinie und punktgenaue Bremsen fundamental wichtig. Außerdem gibt sich **Shift 2** sehr lenkintensiv. Der Wagen liegt nicht etwa wie ein Brett auf der Straße – Sie müssen ständig nachjustieren und Unebenheiten auf der Strecke ausgleichen. Verkrampfte Hände und schweißnasse Eingabegeräte nehmen wir da billigend in Kauf, denn im Gegenzug wirkt das Fahrgefühl intensiv und packend.

Einen wichtigen Teil trägt dazu die Präsentation bei. Geschickt eingesetzte Verwischeffekte und eine flüssige Bildwiederholrate vermitteln in allen Kameraperspektiven ein gutes Geschwindigkeitsgefühl.

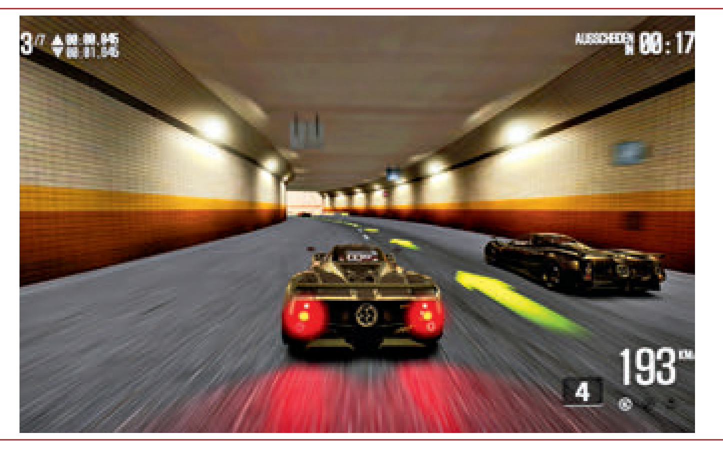
Dabei kommen wir direkt auf die wichtigste Neuerung des Titels zu sprechen: Die Helmkamera. Während **Shift** bereits für seine mitreißende Cockpit-Perspektive gelobt wurde, geht der Nachfolger noch einen Schritt weiter. Der Rand des Helmvisiers begrenzt dabei das Blickfeld und die Kamera simuliert die Kopfbewegungen des Fahrers unter Einwirken der Fliehkräfte. Eine gewöhnungsbedürftige Angelegenheit, bewegen sich doch Bildausschnitt und Fahrzeug unabhängig voneinander. Das sorgt anfangs

DIE SPIELMODI

Als realitätsnahe Simulation ist Shift 2 eingeschränkt, was die Auswahl möglicher Rennmodi betrifft. Diese Kandidaten haben es ins Spiel geschafft:

Eliminatorrennen (Bild rechts)

Prinzipiell sind Eliminator-Events normale Rennen, allerdings um eine Finesse erweitert: Nach einem zuvor festgelegten Zeitintervall scheidet der letzte Fahrer automatisch aus. Das sorgt für konstante Spannung. Einzig das Piepen der herunterzählenden Sekunden nervt.



Rennen in verschiedenen Varianten

Während die Eliminatorrennen nur einen sehr geringen Anteil der **Shift 2**-Karriere ausmachen, stellen klassische Rennen auf abgesteckten Rundkursen das Gros der Wettbewerbe dar. Für Abwechslung sorgen hierbei diverse Einschränkungen. So widmen sich viele Turniere bestimmten Vehikeltypen, etwa Muscle-Cars, älteren Retroschlitten oder den reinrassigen Rennraketen der FIA-GT-Meisterschaften. Weitere Spielarten wie Ausdauerrennen über 20 Runden oder Duelle gegen einzelne Kontrahenten runden das Paket ab.

FEINGEFÜHL | Zickige Wagen wie diese Viper sind schwer zu kontrollieren, Gegnerkontakt endet da fast immer mit einem Dreher.

RAKETEN | Die Boliden der FIA GT1, GT 3 und der Werkswagenklasse verfügen über beängstigende Beschleunigungskräfte.

LABERBACKEN | Wenn Sie eine neue Disziplin freischalten, erfolgt eine Videoeinführung durch reale Rennfahrer. Deren belangloses Geblubber nutzt Ihnen nichts und lässt sich nicht abbrechen.

für so manche falsch eingeschätzte Kurve. Je nach Genre-Erfahrung sollten Sie bis zu zwei Stunden Eingewöhnungszeit einkalkulieren. Diese Zeit ist jedoch gut investiert, denn nie zuvor simulierte ein PC-Spiel das Rennerlebnis besser. Der Spieler spürt regelrecht die PS-Schleuder unter seinem Hintern und fühlt sich mitten auf die Strecke versetzt. Wer sich erst einmal in eine Höllenmaschine der Marke Pagani oder McLaren vorgearbeitet hat und über einen anspruchsvollen Kurs wie den Nürburgring heizt, der möchte diese Perspektive nicht mehr missen – die Helmkamera ist ein Muss und neuer Standard im Genre.

Apropos Genre-Standards und Messlatten: Es braucht zwar nicht unbedingt 1.031 Modelle, wie sie **Gran Turismo 5** verspricht, aber die 70 Karossen des ersten **Shift** erschienen uns doch etwas mager. Teil 2 verdoppelt das Garagensortiment und befriedigt von Tuning-Schüsseln über Muscle Cars bis zu Sportwagen fast jeden Wunsch. Angefangen bei Kleinwagen wie dem Seat Leon und Golf GTI, über Modelle wie den BMW Z4, Audi R8 und Aston Martin DB9 bis hin zu echten Raketen wie dem Bugatti Veyron, Porsche Spyder, Koenigsegg CCX, McLaren F1, Lamborghini Reventón oder dem neuen Pagani Huayra – bei **Shift 2** lacht das Raserherz. Allerdings vermissen wir Opel und Peugeot sowie die legendäre Scuderia Ferrari. Hoffentlich liefert, wie schon im ersten Teil, ein DLC diese nach.

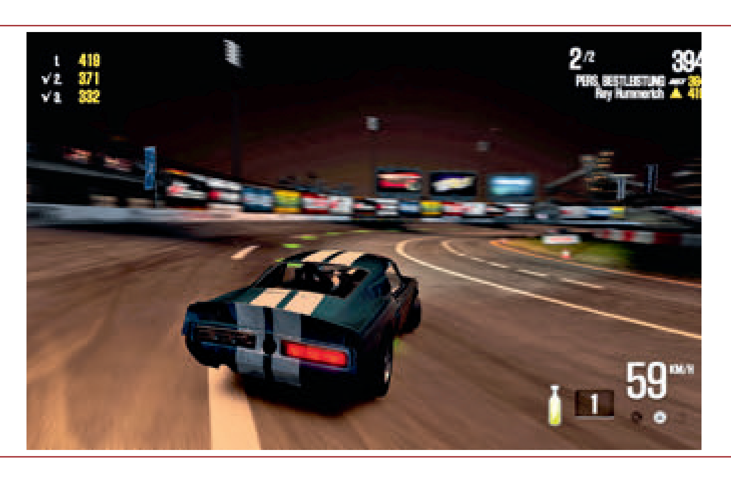
Die Rennkurse stehen dieser illustren Auswahl in nichts nach. Beliebte Originale wie Suzuka, Dubai, die legendäre Nordschleife oder der Circuit de Catalunya ergeben ein Rundum-Sorglos-Paket. Angereichert wird das Ganze durch fiktive Kurse in London, Tokyo oder Shanghai. Diese Strecken bieten zudem einige Schmankerl, wie ein Riesenrad am Streckenrand in London.

Selbiges kommt natürlich bei Nacht besonders gut zur Geltung. In **Shift 2** brettern Sie zu drei Tageszeiten über die Kurse: Mittag, Abend und Nacht. Die Abenddämmerung bietet dabei ein zweischneidiges Erlebnis: Einerseits verwöhnt die traumhafte Lichtstimmung das Auge, andererseits blendet die tiefstehende Sonne das Fahrerfeld. Die Nachtrennen sorgen im Gegenzug ebenfalls für eine eigene Atmosphäre sowie eine neue Herausforderung. Insbesondere in den Cockpit-Perspektiven sorgt die klaustrophobische Schwärze für Beklemmung und das stark begrenzte Sichtfeld fordert volle Konzentration. Allerdings unterstützen nicht alle Strecken die Nachtausflüge. Oschersleben lässt sich beispielsweise nicht im Finstern befahren. Außerdem hätten wir uns Wettereffekte wie Regenschauer gewünscht.

Deutlich störender als Petrus' Abwesenheit finden wir jedoch die Gegner-KI. Während sich die virtuellen Fahrer teils glaubwürdige Patzer leisten und harte Positionskämpfe liefern, reagieren sie auf die Anwesenheit des Spielers latent aggressiv. Keine Angst, Sie werden nicht in Crash-Derby-Manier von

Drift-Wettbewerbe (Bild rechts)

Die im Vorgänger harsch kritisierten Drift-Turniere wurden zwar überarbeitet, aber auch in **Shift 2** besitzt ein und derselbe Wagen in normalen Rennen und Drift-Events noch eine unterschiedliche Fahrphysik. Das nervt! Außerdem reagieren die Boliden hochgradig sensibel, weshalb die Rutschpartien enorme Einarbeitungszeit und viel Feingefühl erfordern. Da diese Drifts jedoch nur zehn der insgesamt rund 100 Karriere-Events ausmachen, wird niemand zu dieser Zeitinvestition gezwungen.



Zeitfahren und Hotlap-Events

Die Uhr erweist sich nicht nur im realen Leben oft als fiesester Widersacher, sondern auch auf der Rennstrecke. In den sogenannten Hotlap-Herausforderungen bekommen Sie einen bestimmten Wagen und drei Zielzeiten vorgegeben. Sie drehen allein drei Runden, von denen die beste gewertet wird. Im Zeitrennen fährt dagegen das komplette Feld zugleich auf dem Kurs und wer nach einem festgelegten Zeitraum die beste Rundenzeit abgeliefert hat, gewinnt. Das kann frustrieren, wenn KI-Rammattacken Ihre Topzeit torpedieren.

HELMKAMERA VERSUS COCKPIT – DIE SPIELPERSPEKTIVEN

Rennspieltypisch bietet Shift 2 eine Verfolgerperspektive, die hinter Ihrem Vehikel schwebt und den perfekten Blick auf das Heck des Boliden bietet. Das bessere Geschwindigkeitsgefühl bieten jedoch diese vier Alternativen:



◀ **KLASSISCHES COCKPIT** | Schon der Vorgänger war für seine mitreißende Cockpitansicht bekannt, die erneut mit von der Partie ist. Wer sich nicht an die Helmkamera gewöhnen kann oder will, der bekommt auch in der klassischen Perspektive hinter dem Lenkrad einen guten Eindruck vom Schaffenswerk eines Rennfahrers. Die geringere Übersicht fordert volle Konzentration und ein gewisses Gefühl für den Wagen, wenn diesem das Heck ausbrechen sollte. Im Gegenzug fühlen Sie sich direkt in die Rennschüssel versetzt und erleben durch Ruckeleffekte auch Unfälle besonders intensiv.



▶ **HELMKAMERA** | Diese Spielperspektive ist neu und bis dato einzigartig. Die Kamera sitzt hier etwa 20 Zentimeter weiter vom Lenkrad entfernt als in der klassischen Cockpitsicht. Außerdem schwenkt das Blickfeld wie bei echten Rennpiloten nach links und rechts, um den Einblick in kommende Kurven zu gewähren, und ruckt bei abruptem Bremsen oder Beschleunigen vor und zurück. Wer zusätzlich die Bildschirmanzeigen abschaltet, bekommt das maximale Mittendrin-Gefühl geboten. Eine tolle Neuerung!



AUF DER HAUBE | Die Motorhaubenansicht liefert einen Mix aus Cockpit- und Stoßstangenkamera, da Sie trotz großer Übersicht noch einen kleinen Indikator für die Streckenlage Ihres Gefährts haben.



UNTERFLIEGER | In der Stoßstangenansicht schwebt die Kamera knapp über dem Boden. Hier kommen Sie den Gegnern extrem nahe, können aber dafür den eigenen Wagen nur schwer einschätzen.

der Strecke geschossen. Aber die künstlichen Piloten verteidigen oft stur ihren Kurs und verpassen Ihnen dementsprechend bei knappen Überholmanövern fatale Stöße, die zu Drehern oder Ausritten ins Kiesbett führen. Insbesondere auf höheren Schwierigkeitsstufen birgt das enormes Frustpotential. Eine Rückspulfunktion hätte hier wie in **F1 2010** Abhilfe geschaffen.

Noch einfacher hätten es die Entwickler bei den Menüs gehabt. Hierbei spielte Stil wohl eine wichtigere Rolle als Komfort. Die Spielmenüs sind unnötig verschachtelt und teils unvollständig. Beispielsweise sehen Sie im Karrieremenü nicht, ob ein Rennen bei Tag oder Nacht stattfindet. Für Informationen zu Fahrzeugbeschränkungen müssen Sie erst das Untermenü zum Vehikelwechsel aufrufen. Umständlich! Zumal Fahrzeuge mit gleichem Leistungsindex keineswegs gleich gut sein müssen, weshalb Sie trotz vermeintlich konkurrenzfähigem Wagen manchmal das Nachsehen haben.

Maximalen Nervfaktor erreichen schließlich die Tuning-Menüs: Während Leistungsupgrades im Bereich Balancing ihre Tücken aufweisen, fällt das optische Aufmotzen unnötig umständlich aus. Einerseits gilt es, die umfangreiche Auswahl an Lackieroptionen und Gestaltungselementen zu loben. Andererseits bereitete uns das Kreieren eigener Designs wenig Freude, da die Menüs grauenhaft unkomfortabel sind. Frickelige Fleißarbeit statt elegantem Design? Nein, danke!

Und wo wir gerade beim Meckern sind: Das im Vorfeld gepriesene Schadensmodell enttäuscht. Zwar fliegen bei heftigen Karambolagen durchaus Wagenteile durch die Luft, und die Karosserie verdellt, doch die Berechnung dieser Schäden fällt zu grob aus. Kleinere Stöße und Kratzer hinterlassen kaum Spuren. Hier bleibt Codemasters Schadensmodell in **Dirt 2** unangefochtene Spitze.

Bei Shift 2 Unleashed werden wir den Eindruck nicht los: Hier wurde mit heißer Nadel gestickt. Der Wille zu Größerem ist vorhanden, doch es fehlt der nötige Perfektionismus. Mit etwas mehr Zeit hätte **Shift 2 Unleashed** ein Meilenstein werden können. Warum es trotz der vorhandenen Mängel noch zum Editor's Choice-Award reicht? Sobald wir die gruselig designten Menüs verlassen, ins Cockpit eines Wagens steigen und das Gaspedal ins Bodenblech rammen, bietet **Shift 2 Unleashed** ungezügelten Fahrspaß. Es mag nicht zum perfekten Gesamtprodukt reichen, aber das eigentliche Rennerlebnis kann derzeit kein anderer Titel in dieser Authentizität und Intensität liefern. Ergo werten wir getreu dem Sportler-Credo: Wichtig ist aufm Platz! Äh, Verzeihung … auf dem Asphalt! ❑

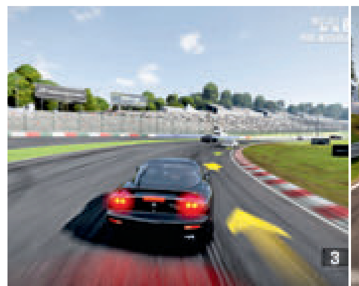
MEINE MEINUNG |

Thorsten Küchler



„Was zählt, ist auf der Rennstrecke!"

Das Drumherum (diese furchtbaren Menüs!) wirkt in **Shift 2** teilweise wie von Amateuren verbrochen. Aber eine Rennsimulation soll nun mal vor allem eines: Rennen simulieren. Und das macht die EA-Raserei so gut wie kaum ein anderer Genre-Vertreter. Denn zum einen ist die Helmkamera ein Geniestreich, der für ein unglaublich intensives Fahrerlebnis sorgt. Und zum anderen fängt **Shift 2** den Kampf Mensch gegen Maschine perfekt ein: Wenn ich hier ein 1000-PS-Monster lenke, dann ist es schon eine Herausforderung, das Blechbiest überhaupt auf der Strecke zu halten. Genau so muss virtueller Rennsport aussehen.



1 EINSTIEG | Sie starten das Spiel in gemächlichen Serienkarossen wie diesem Mazda RX-7. Die ersten Sprossen der Karriereleiter sind aber fix genommen, potentere Vehikel bald freigeschaltet.



2 NUR FLIEGEN … | Spezielle Events verfrachten Ihren Fahrer frühzeitig in Wagen der höheren Fahrzeugklassen wie diesen McLaren. Darin über den Nürburgring heizen? Ein tolles Gefühl!



3 SCHRAUBER | Neben dem Aussehen haben wir hier vor allem an der Leistung geschraubt. Er mag nicht so aussehen, aber dank Werksumbau stecken in diesem BMW 1432 PS unter der Haube.



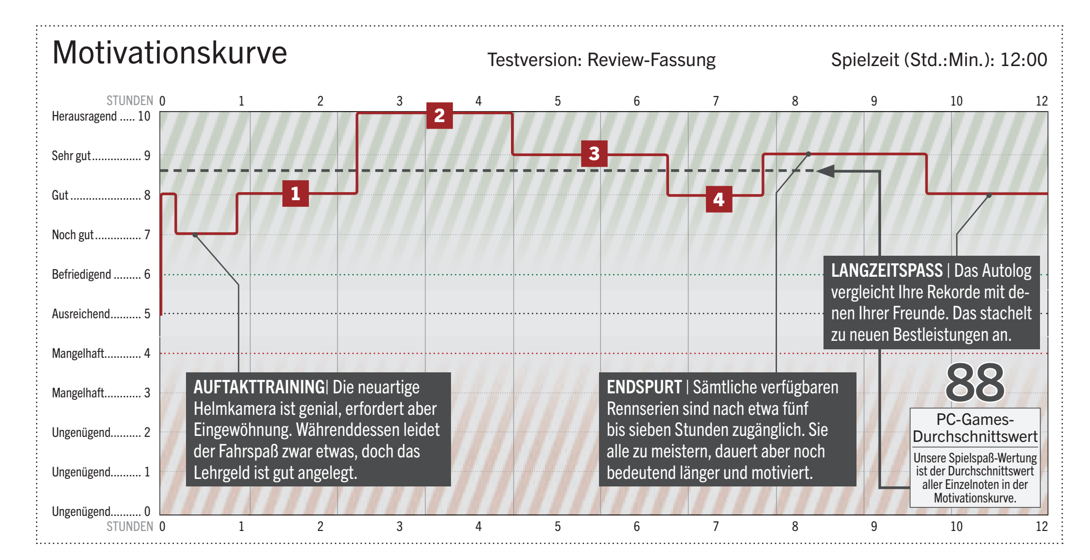
◀ **CRASH-PILOT** | Das Schadensmodell ermöglicht die komplette Zerstörung des Wagens, verfügt aber über ein relativ grobes Raster. Kleine Dellen und Macken sind deshalb seltener und teils nicht genau an der Stelle des Zusammenstoßes.

4 OPFERROLLE | Die Gegner-KI fährt gerne Kampflinie und verteidigt stur ihre Position. Das führt zu zahlreichen Drehern und Unfällen, welche wiederum in Frust resultieren. Eine Rückspulfunktion wie in **Dirt 2** hätte so etwas verhindert.

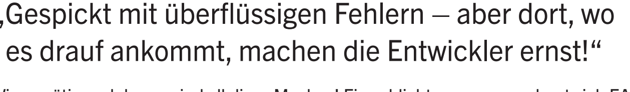
Motivationskurve

Testversion: Review-Fassung

Spielzeit (Std.:Min.): 12:00



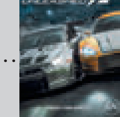
MEINE MEINUNG | *Christoph Schuster*



„Gespickt mit überflüssigen Fehlern – aber dort, wo es drauf ankommt, machen die Entwickler ernst!“

Wie unnötig und dumm sind all diese Macken! Ein schlichtes, elegantes Menü samt komfortablem Editor kann doch so schwer nicht sein. **Forza 3** macht es vor. Dazu wird seit dem Herbst 2010 über die aggressive KI gemeckert, die Problemstelle war also hinlänglich bekannt. Genau wie die hypersensiblen Drifts, die schon Teil 1 plagten. **Shift 2** hätte mit Fug und Recht Ansprüche auf die 90er-Wertung erheben können. Aber dann verbaut sich EA diesen Erfolg durch eine zu kurze Entwicklungszeit. Wenn ich jedoch erstmal auf der Piste bin und in die Pedale trete, gerät beinahe sämtliche Kritik in den Hintergrund. Hier bin ich Raser, hier darf ich's sein. Die Geschwindigkeit kommt in der Helmansicht beängstigend gut rüber, die detaillierten Autos sind ein Genuss. Es ist eben doch ein echtes Brett, dieses **Unleashed**! Auch wenn EA sich die kleinen Nägel darin hätte sparen können.

NEED FOR SPEED: SHIFT 2 UNLEASHED



Ca. € 50,-
31. März 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rennspiel
Entwickler: Slightly Mad Studios
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Noch nicht bekannt

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Das Schadensmodell fällt grob aus, ansonsten überzeugt **Shift 2** mit detaillierten Fahrzeugen, hübschen Strecken und großartigem Geschwindigkeitsgefühl.
Sound: Unauffällige Menümusik, aber dafür mächtige Motorenklänge sowie glaubwürdige Fahrzeuggeräusche.
Steuerung: Grauenhafte Menüs, aber auf der Strecke top – dank Voreinstellungen für viele gängige Lenkräder und zahlloser Konfigurationsmöglichkeiten.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Fünf Spielmodi (Rennen, Zeitfahren, Fahrerduell und Gruppen-, sowie Duell-Aufholjagd)
Zahl der Spieler: Je nach Modus 2 bis 12

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core2Duo 2 4 GHz; 4 GB RAM; Grafikkarte mit 512 MB RAM und Shader 3.0; Windows XP/Vista/7

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 6 Jahren
Beinhaltet nur Rennen auf abgesperrten Kursen – unbedenklich.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir spielten eine Testversion, die dem finalen Produkt sehr nahe kommt. Abstürze erlebten wir nur wenige, einzig die Bildschirmanzeigen stimmten noch nicht, teils vermischte das Spiel Tastatur- und Controller-Anzeigen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Individuelles, glaubwürdiges und anspruchsvolles Fahrverhalten
- ➕ Überragendes Geschwindigkeitsgefühl, intensives Rennerlebnis
- ➕ Authentische Helmkamera
- ➕ Interessante, schicke Strecken
- ➕ Gut 140 reizvolle, originale Wagen
- ➕ Detailreiche, stimmungsvolle Optik
- ➕ Vielfältige Karriere
- ➕ Gute Motorensounds
- ➕ Motivierendes Autolog-Feature
- ➕ Extrem viele Einstellmöglichkeiten
- ➕ Einzel-Set-ups für Kurse speicherbar
- ➕ Umfangreiche Tuning-Optionen
- ➕ Voreinstellungen für viele Lenkräder
- ➖ Schlechte, verschachtelte Menüs
- ➖ Grobes Schadensmodell
- ➖ Sture, aggressive KI-Piloten
- ➖ Gewöhnungsbedürftige Drifts
- ➖ Teils fehlendes Balancing
- ➖ Nachtrennen nicht auf allen Kursen
- ➖ Keine Wettereffekte

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **88**

Von: Jürgen Krauß

Gibt es eine Zukunft für Amerika? Dieser Frage sollten Sie unbedingt nachgehen!

RAUCHZEICHEN | Egal wo es Sie hinverschlägt: Das Amerika in dieser Zukunftsvision ist bereits schwer gezeichnet. Vor allem solche ruhigen Momente bewegen.

Homefront – Einzelspieler



Endlich rotiert die Testversion von **Homefront** in unserem Laufwerk, endlich erfahren wir, ob das Amerika der fiktiven Zukunft endgültig dem Untergang geweiht ist oder nicht. Und nachdem wir ja für die letzte Ausgabe bereits die erste Hälfte des Abenteuers hinter uns gebracht haben, wissen wir zumindest eines schon vorher: Die Aussichten sind nicht gerade rosig. Eine Schnellzusammenfassung der Vorgeschichte: Amerika im Jahr 2027, die Nordkoreaner sind gerade dabei, das Land vollends zu unterwerfen. Ein wenig Militär, ein bisschen Widerstand, viel mehr ist da nicht mehr zwischen dem Volk aus dem Osten und der einst so großen Nation in Übersee. Sie sind natürlich in den Reihen der Rebellen zu finden und spielen als ehemaliger Pilot eine wichtige Rolle bei der Beschaffung von Treibstoff für das finale militärische Aufgebot. Für den großen Showdown. Für das letzte Gefecht. Und das, um das gleich mal vorwegzunehmen, driftet leider etwas zu sehr in die orchestral unterlegte „Hurra"-patriotische **Call of Duty**-Ecke ab, ohne dabei aber entsprechend pompös inszeniert zu sein oder die atmosphärische Spannung aus der ersten Spielhälfte halten zu können. Da werden Erwartungen geschürt und dann nicht erfüllt – das ist zwar kein K.-o.-Kriterium für das Spiel, aber etwas schade ist es allemal.

Ohne Zweifel ist Homefront vor allem eine erfrischende Erfahrung. Der stimmungsvolle Einstieg und die ehrlich emotionalen Momente entschädigen locker für das maue Finale und die eine oder andere nicht hundertprozentig gelungene Mission. Das Werk der Kaos Studios erstrahlt durchgehend in einem ansprechend eigenständigen Look & Feel – wobei vor allem das „Feel" ein wenig Gewöhnung erfordert: Das Tempo, die engen Levelgrenzen, das Waffen-Feedback und die immer wieder durch erzwungenes Warten entstehenden Pausen wirken mitunter etwas eigenartig. Der „Look" hat zwar auch seine schwachen Momente, ist aber weit von einem „Schlecht" oder „Unzureichend" entfernt – was wir über die Intelligenz der virtuellen Charaktere leider nicht sagen können. Immer wieder kommt es vor, dass Freund wie Feind auf Ereignisse gar nicht oder unpassend reagieren. In den schnellen,



ACHTUNG, ABSTURZ! | Die einzigen Abstürze im Testzeitraum fanden innerhalb des Spiels statt und bescherten uns interessante Feuergefechte vor spektakulärer Kulisse.



CRY, BABY CRY | Hier haben wir versehentlich das Feuer der Koreaner auf ein Haus gelenkt, in dem sich eine Mutter mit ihrem Baby versteckt hat. Das Kind weint, wir versuchen uns an Schadenbegrenzung.

DA SCHAU HER | Im Rebellenunterschlupf finden wir Informationen zur aktuellen Lage der Vereinigten Staaten und der Widerstandsbewegung.

INTERESSANT | Der Mississippi wurde radioaktiv verseucht, das wussten wir bereits. Die Karte verdeutlicht aber, dass immer noch keiner weiß, wie es jenseits des großen Flusses aussieht. Wie THQ-Chef Danny Bilson in einem Interview andeutete, könnte genau das der Inhalt eines Nachfolgers sein: die Lage an der Ostküste.

lauten und spaßigen Feuergefechten stört das zum Glück aber nur selten ernsthaft.

Wie wir ja bereits vor dem Test wussten, ist die erste Hälfte der nur rund fünf Stunden umfassenden Kampagne emotional mitreißend wie in kaum einem anderen Spiel. Und auch wenn es später etwas oberflächlicher zugeht und zum Finale hin zudem die Nachvollziehbarkeit leidet, so stimmt übers gesamte Abenteuer zumindest die Abwechslung: Krasse Szenen, die wir nur als Zuschauer erleben dürfen, knackige Schusswechsel, Rail-Shooter-Passagen, Goliath-Einlagen, Heliflüge und sogar ein Schleichlevel sorgen dafür, dass wirklich an keiner Stelle Abnutzungserscheinungen auftreten. Die Negativseite dieser Bilanz: Einige Bereiche wirken nicht vollends ausgereift und durchdacht. So ist die Helikoptersteuerung (vor allem verglichen mit der im Mehrspieler-Teil) selbst für einen Dreijährigen kein Problem, die obligatorische Schleichmission ist lediglich ein Auf-Befehl-Punkte-Ablaufen und die Passagen ohne Action wirken mitunter etwas langatmig. Das alles stört aber wenig – und wenn, dann vermutlich erst beim zweiten oder dritten Durchspielen.

Der ambitionierte Shooter mag vielleicht nicht alles richtig machen und bietet somit ausreichend Angriffsfläche für penible Nörgler und Neider, wir danken ihm aber dafür, dass er zeigt, wie moderne Spiele Atmosphäre und Spannung erzeugen können, ohne dabei auf lächerliche Übertreibungen, überpatriotischen Schmonz und Bombast im Sekundentakt zu setzen. Ja, **Call of Duty**, du bist gemeint! Mit seiner zwar wenig plausiblen, aber überwiegend schlüssig vorgetragenen Geschichte trifft **Homefront** gleich ein ganzes Nervenbündel. Die unterjochten Amerikaner, die Leichen, die achtlos in eine Grube geworfen werden, die Frau mit dem Baby, der wir versehentlich einen Kugelhagel bescheren, das Leid, die Schmerzen, die Wut – das alles wirkt plastisch, bewegend und überzeugend. Sie haben unterwegs zeitweise das Gefühl, die Besatzer wirklich bekämpfen zu wollen! Äußerst positiv fällt dabei auf, dass die Nordkoreaner selbst, politisch ganz korrekt, eine untergeordnete Rolle spielen, die Invasoren im Spiel also austauschbar sind – Deutsche, Russen, Engländer, egal: Die entsprechende Story vorausgesetzt, könnten wir uns sogar Australier als Besatzungsmacht vorstellen! Auch geben sich die amerikanischen Entwickler erstaunlich selbstkritisch und porträtieren in einem Level einen Haufen unpatriotischer Hinterwäldler, die sich überhaupt nicht um die Lage der Nation scheren und vor Plünderung und „Friendly Fire" keineswegs zurückschrecken. Solch eine erquickende Spiel-Erfahrung finden Sie sonst nur ganz selten und dafür sollten Sie ein paar kleinere technische und spielerische Mängel unbedingt in Kauf nehmen! ❑


GOLIATH GEGEN PANZER | Auch wenn der Goliath erst die Begegnung mit dem besser gerüsteten Panzer meidet, so nimmt er ihn letztendlich doch aus dem Spiel. Eindrucksvoll!

FEUER! | Der Baumarkt steht in Flammen und wird für viele Feinde zum Krematorium. Das mit ansehen zu müssen, ist hart, selbst wenn es uns die eine oder andere Kugel erspart.



1 **EINSTIEG** | Die ersten Spielminuten (und auch die einführende Busfahrt vorher) saugen uns förmlich ins Spiel. Das Setting ist zwar eher realitätsfern, wird aber plausibel und spannend vorgetragen. Wir harren mit Freuden der Dinge, die da auf uns zukommen!



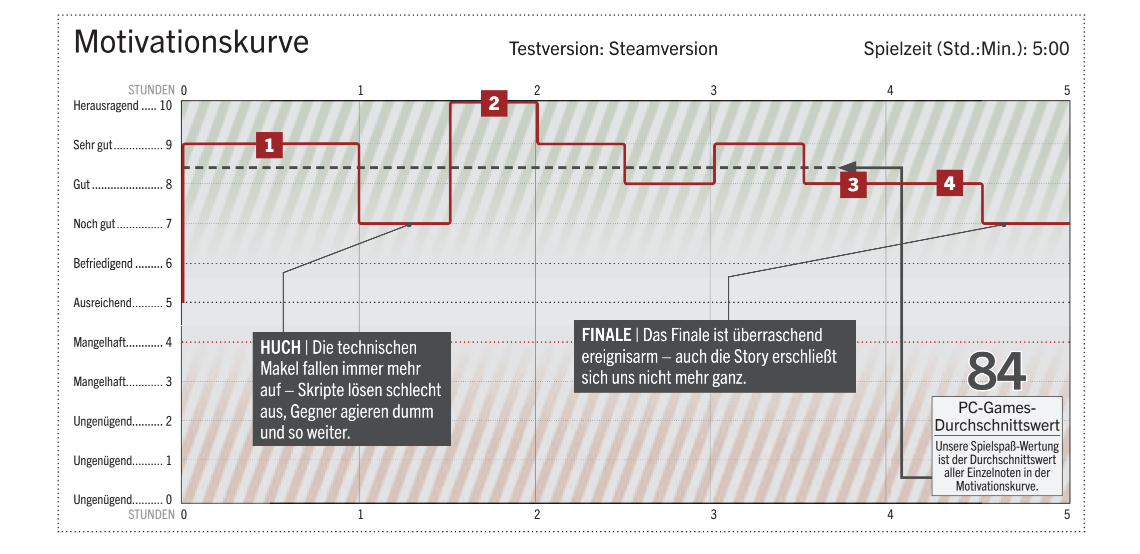
2 **GROBES FAUL** | Autsch, das schlägt auf den Magen: In einem Football-stadion haben die Nordkoreaner ein Massengrab ausgehoben. Einer unserer KI-Kollegen dreht daraufhin durch und beschert uns ein hartes Feuer-gefecht. Am Ende müssen wir uns in dem Leichenhaufen verstecken. Übel!



3 **REDNECKS** | Auf einer Farm geraten wir mit einigen Rednecks aneinander und müssen uns anschließend durch deren Territorium schleichen, um einen Heli zu mopsen. Idee und Aufmachung sind dabei super, spielerisch jedoch gibt der Level so gut wie nichts her.

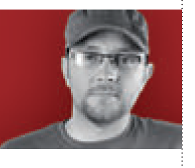


4 **HELI, AHOI!** | An Bord des eben geklauten Helikopters entern wir einen Konvoi von Tanklastern, den wir anschließend sicher gen San Francisco geleiten. Abgesehen von der viel zu einfachen Helisteuerung wirkt der Abschnitt recht gelungen, wenn auch etwas gestreckt.



MEINE MEINUNG |

Jürgen Krauß



„Fulminanter Auftakt, maues Finale"

„Schade" beschreibt mein Empfinden gegenüber der Einzelspielerkampagne von **Homefront** wohl am besten. Schade, dass es nach fünf Stunden schon vorbei ist. Schade, dass die Technik nicht hundertprozentig rund läuft. Schade, dass das Ende nicht so toll ist. Schade, dass die zweite Spielhälfte etwas an Spannung verliert. Schade, dass **Homefront** nicht ganz der Überknaller geworden ist, den ich mir für das Studio gewünscht hatte. Unterm Strich bleibt jedoch trotzdem ein gutes Spiel – allerdings mit ein paar Abzügen in der B-Note.

MEINE MEINUNG |

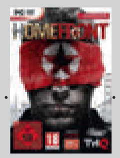
Peter Bathge



„Atmosphärisch ein Knüller"

Selten habe ich die Widersacher in einem Spiel so sehr gehasst wie bei **Homefront**. Mit vielen verstörenden Szenen baut Kaos Studios ein ebenso abscheuliches wie atmosphärisch großartiges Feindbild auf, angesichts dessen ich keine Skrupel hatte, den Abzug zu betätigen. Nur schade, dass mir schon nach einem Nachmittag die als Pixelsoldaten getarnten Zielscheiben ausgingen – der Kampf um die Freiheit ist ebenso intensiv wie furchtbar kurz. Egal, es gibt ja immer noch den unterhaltsamen Mehrspielermodus, der mich bestimmt noch einige Wochen lang beschäftigt.

HOMEFRONT



Ca. € 50,-
15. März 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Kaos Studios
Publisher: THQ
Sprache: Multilingual
Kopierschutz: Das Spiel wird über Steam aktiviert

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Im Großen und Ganzen okay, wenn auch mit manch einem mies texturierten Charakter oder in der Ferne aufpoppenden Objekten
Sound: Waffen, Explosionen und Fahrzeuge klingen sehr gut – die deutschen Sprecher (im Gegensatz zu den englischen) nicht immer.
Steuerung: Shooter-Standard und komplett frei belegbar

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): Core 2 Duo mit 2,4 GHz/X2 mit 2,8 GHz, 2 GByte Ram, Geforce 7900GS/Radeon 1900XT, 10 GByte HD, Windows XP/Vista/7
Empfehlenswert (Herstellerangaben): Vierkernprozessor, 2 GByte RAM, Geforce 260/Radeon 4850, 10 GByte HD, Windows Vista/7

JUGENDEIGNUNG

USK: Das Spiel erscheint in Deutschland ungeschnitten und mit einer USK-Freigabe ab 18 Jahren. Die gezeigte Gewalt ist dabei in den wenigsten Fällen explizit, jedoch hinterlassen Treffer schon mal Blutspuren an Wänden.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Unsere Testversion kam über Steam zu uns auf die Rechner und wurde im Testzeitraum mit Patches versehen. Wir kontrollierten aber vor Redaktionsschluss, dass die angeführten Kritikpunkte noch in der erwähnten Form enthalten waren.

PRO UND CONTRA

- \+ Wahnsinnig dichte Atmosphäre
- \+ Mitreißende Inszenierung ohne übertriebenen Klamauk
- \+ Abwechslung über die ganze, etwas kurz geratene Kampagne hinweg
- \+ Viele emotionale Höhepunkte
- \+ Schöne Tempo-Wechsel zwischen Story und Action
- − Unzureichendes Waffenfeedback
- − Stellenweise enges (Schlauch-) Leveldesign
- − Unterdurchschnittliche künstliche Intelligenz bei Freund und Feind
- − Spannungs- und Atmosphäre-abfall in der zweiten Spielhälfte
- − Nicht vollkommen schlüssiges und etwas fad inszeniertes Ende

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

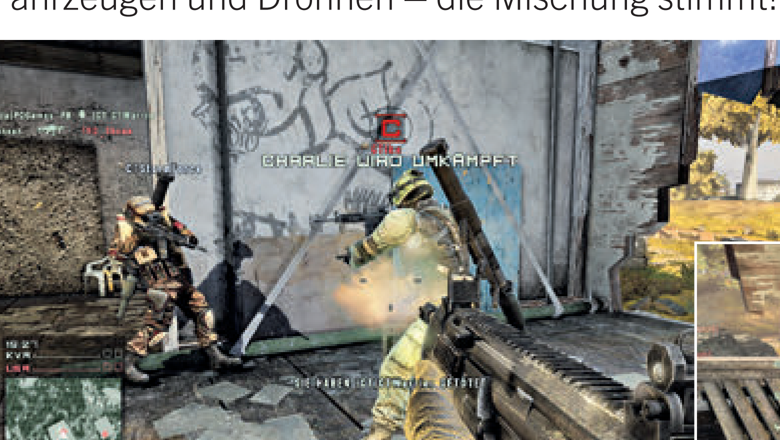
PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **84**

Homefront – Mehrspieler

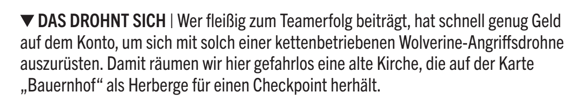
Von: Jürgen Krauß

PC Games AWARD Ausgabe 04/2011 87

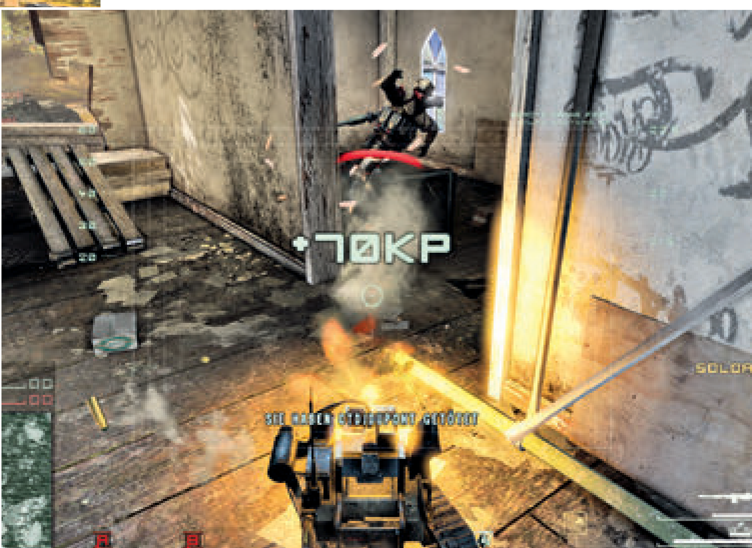
Schnelle und taktische Action mit sich entwickelnden Schlachten, Fahrzeugen und Drohnen – die Mischung stimmt!



◀ **DUELL** | Am Checkpoint Bravo treffen wir (in mehr als einem Sinn) einen Redakteur der Konkurrenz.



▼ **DAS DROHNT SICH** | Wer fleißig zum Teamerfolg beiträgt, hat schnell genug Geld auf dem Konto, um sich mit solch einer kettenbetriebenen Wolverine-Angriffsdrohne auszurüsten. Damit räumen wir hier gefahrlos eine alte Kirche, die auf der Karte „Bauernhof" als Herberge für einen Checkpoint herhält.



Würden wir alles aufzählen, was der Mehrspielermodus von **Homefront** zu bieten hat, würde uns wohl ganz schnell der Platz ausgehen. Deshalb hier nur das Nötigste, wobei Sie theoretisch nach dem folgenden Satz auch direkt im Wertungskasten weiterlesen könnten: Der Online-Modus von **Homefront** ist großartig!

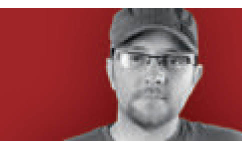
Der Kern der Mehrspielerschlacht ist der Bodenkontrolle-Spielmodus in der Battle-Commander-Ausführung. Darin gilt es, auf einer in drei Abschnitte geteilten Karte drei Ziele einzunehmen und zu beschützen – die Partei, die eine bestimmte Zeit lang auf der Mehrzahl dieser Ziele hockt, erntet einen Siegpunkt und verschiebt die Frontlinie in Richtung Feind. Dort warten wieder drei Punkte, die nach dem gleichen Schema umkämpft werden. Die Mannschaft, die als Erstes zwei Punkte auf dem Konto hat, gewinnt – die Schlacht kann sich also auch wieder zurückverlagern. Der optional aktivierte Battle Commander sorgt dafür, dass Spieler, die mehrere Gegner in Folge aus dem Spiel nehmen, ohne zwischenzeitlich selbst ins virtuelle Gras zu beißen, mit einem Kopfgeld versehen und für einige der Feinde sichtbar markiert werden. Je größer die Bedrohung, desto mehr Kopfgeld wird aus- und Kopfgeldjäger werden auf sie angesetzt. Bodenkontrolle spielt sich also wie eine Mischung aus Domination und Rush, entwickelt sich aber dank innerhalb der Partie verdienter Währung von einem einfachen Infanteriekampf zum ausufernden Fahrzeuggefecht mit Drohnen, Artillerieschlägen und jeder Menge anderem aktiven und passiven Tötungswerkzeug. Schick!

Ebenfalls sehr schick: Neben dem Ingame-Währungssystem sammeln Spieler auch über mehrere Matches hinweg Erfahrung, die Spielerränge und damit Zugang zu besserer Ausrüstung freischaltet.

Die wenigen Kritikpunkte sind allesamt wenig dramatisch. So gibt es beispielsweise nur sehr wenige Waffen zur Auswahl – dafür aber pro Waffe mehrere Dutzend Aufsätze. Auch scheint die Schere zwischen wenig talentierten Spielern sowie Einsteigern und top ausgerüsteten Langzeitspielern sehr viel größer als bei der Konkurrenz, namentlich **Black Ops** und **Bad Company 2**. Hinzu kommen die technischen Unzulänglichkeiten, etwa das gewöhnungsbedürftige Waffengefühl, mit denen auch der Einzelspielerteil zu kämpfen hat. Die einzelnen Mankos an sich fallen kaum auf und selbst in Summe sind sie weit davon entfernt, den Spielspaß ernsthaft zu gefährden. Gute Arbeit, Kaos! ❑

MEINE MEINUNG |

Jürgen Krauß



„Mehr als nur ein Trost für die kurze Kampagne"

Nur selten begegnen mir Spiele, die sich nicht klar als Einzel- oder Mehrspielertitel einstufen lassen – ich war bei all den Vorschauterminen eher von der Einzelspielerkampagne angetan, hänge mittlerweile aber total an der Mehrspieler-Nadel. Und selbst wenn die Übersetzer des Spiels mir mit Formulierungen wie „Sturmgewehr Zugelassener", „Trupp-Browser" oder „Entstehen" (statt „Spawnen") die Gaudi zu verderben versuchen: Nichts da, ich finde das Spiel trotzdem dufte! Trotzdem hab ich was zu nörgeln: Bei den Testevents vor Release mussten wir als planlose Level-1-Journalisten gegen topgerüstete Level-75-Betatester ran – und die haben uns gehörig den Ar... versohlt. Das hat zum Glück nur mein Ego, nicht aber mein Spaßempfinden verletzt.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Zwei Spielmodi in jeweils der normalen und der Battle-Commander-Variante; sieben Karten
Zahl der Spieler: 2 bis 32

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir spielten sowohl vor Release mit Entwicklern, Journalisten und Betatestern als auch nach Release im Internet. Lags, Verbindungsabbrüche etc. gab es so gut wie keine.

PRO UND CONTRA

- ➕ Erfahrungs- und Währungssystem
- ➕ On-the-Fly-Kauf von Fahrzeugabwehrmaßnahmen und Gagdets
- ➕ Frei konfigurierbare Klassen
- ➕ Erfrischende Mischung aus Taktik und Action
- ➕ Sich entwickelnde Schlachten ...
- ➖ ... die zu schnell vorbei sind
- ➖ Zu wenig freischaltbare Waffen
- ➖ Große Schere zwischen Neulingen und Fortgeschrittenen
- ➖ Gewöhnungsbedürftiges Waffengefühl und Spieltempo

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **87**

TRADITIONELL | Wie immer sind Sie einen Großteil der Spielzeit mit Klettern beschäftigt.

HART | Die Kämpfe und besonders die Exekutionsangriffe sind angesichts der Tatsache, dass **Brotherhood** ab 16 Jahren freigegeben wurde, oft überraschend brutal.

AUF DVD
• Video zum Spiel

PC Games AWARD Ausgabe 04/2011 90

PC Games EDITORS' CHOICE ACTIONSPIEL

Assassin's Creed: Brotherhood

Von: Sebastian Weber

Der neueste Teil der Meuchlerreihe schickt Sie noch mal in die Renaissance – Langeweile pur oder grandioses Action-Feuerwerk?

Entwickler versprechen immer gerne, dass man einen Vorgänger nicht gespielt haben muss, um den Nachfolger zu verstehen – man werde die Zusammenhänge schon ausführlich genug erklären. Im Fall von **Assassin's Creed: Brotherhood** können wir das nicht bestätigen. Das Spiel knüpft direkt an den Schluss von **Assassin's Creed 2** an, gibt kaum Erklärungen, um was es geht, und auch das Tutorial fällt eher mager aus. Neueinsteiger verstehen also erst mal Bahnhof und finden sich vermutlich nicht gleich zurecht. Schon deshalb nicht, weil **Brotherhood** unglaublich umfangreich ist. Die oft aufkommende Kritik, **Brotherhood** sei eher ein Add-on als ein eigenständiges Spiel, dürfte durch die Spielzeit von 20 bis 30 Stunden locker widerlegt sein – und die Spielzeit ist einer der größten Pluspunkte von Ezios zweitem Abenteuer.

Zum einen beschäftigen die Story-Missionen Sie lange, in denen Sie erfahren, wie es mit Helden Ezio Auditore da Firenze weitergeht, wie er sich an der Borgia-Familie rächt (Sie erinnern sich vielleicht an Rodrigo Borgia, den Bösewicht aus dem Vorgänger) und vor allem was der Schluss des Vorgängers zu bedeuten hatte. Doch daneben gibt es noch massenweise Nebenbeschäftigungen und Spielinhalte – ob Sie sich nun auf die Suche nach Federn oder Flaggen begeben oder Meuchelaufträge annehmen. Die Entwickler haben Ezios Aufgabenpalette zudem um einen wichtigen Punkt erweitert: die Befreiung und den Wiederaufbau Roms. In der Stadt sind Wachtürme verteilt, die jeweils von einem Hauptmann geführt werden. Den Kerl sollen Sie dort zunächst beseitigen, um dann den Turm in die Luft

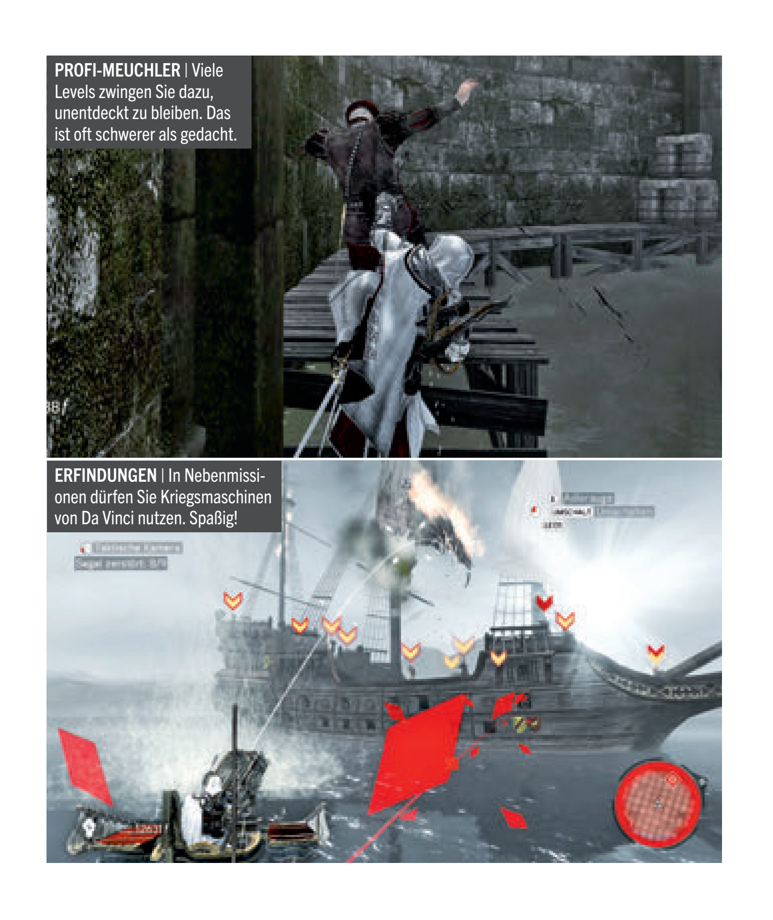
DIE SAMMLEREDITIONEN

Assassin's Creed: Brotherhood kommt in den verschiedensten Ausführungen in den Handel. Wir geben Ihnen einen Überblick:

Standard Edition (ca. 45 Euro): Enthält das Hauptspiel und die bisher erschienenen Download-Inhalte für die Konsolen (inklusive „Da Vincis Verschwinden").
Auditore Edition (ca. 55 Euro): Bietet neben dem Hauptspiel eine transparente Verpackung mit Ezio-Porträt, außerdem Sammelkarten der Mehrspieler-Charaktere, den Kurzfilm **Assassin's Creed Lineage** auf DVD und freischaltbare Inhalte im Spiel (eine Einzelspielerkarte und eine Rüstung).

Codex Edition (ca. 70 Euro): Die exklusive und limitierte Ausführung beinhaltet neben den Extras aus der Auditore Edition einen 60-seitigen Codex über die Geschichte der Assassinen, eine detaillierte Karte Roms, eine Bonus-DVD mit dem Soundtrack und einigen Bildergalerien sowie freischaltbare Inhalte (Multiplayer-Charaktere, zwei Einzelspielerkarten und eine Rüstung), verpackt in einer Truhe im Renaissance-Stil.
Digital Deluxe Edition (ca. 50 Euro): Die Download-Version umfasst zusätzlich den Kurzfilm **Assassin's Creed Lineage**, den Soundtrack und ein Making-of des Spiels sowie die freischaltbaren Inhalte der Codex Edition.





PROFI-MEUCHLER | Viele Levels zwingen Sie dazu, unentdeckt zu bleiben. Das ist oft schwerer als gedacht.

ERFINDUNGEN | In Nebenmissionen dürfen Sie Kriegsmaschinen von Da Vinci nutzen. Spaßig!

WARUM KEIN MEHRSPIELER-TEST?

Obwohl Assassin's Creed: Brotherhood der erste Teil der Reihe mit einem Multiplayer-Part ist, verzichten wir auf eine Bewertung. Warum? Das erklären wir Ihnen hier:

Die Testversion, die uns Ubisoft zur Verfügung stellte, verweigerte zunächst den Dienst, wenn man in den Mehrspielermodus wechseln wollte. Einige Tage später beseitigte ein Patch dieses Problem. Doch da **Brotherhood** komplett über Ubisofts Serverstruktur läuft, war es uns nicht möglich, Meuchelorgien über das Internet zu probieren, da Mitspieler fehlten (wir testeten das Spiel zwei Wochen vor Release). Unsere Eindrücke zum Mehrspielermodus von **Brotherhood** lesen Sie auf pcgames.de nach.

Folgende Spielmodi erwarten Sie zur Veröffentlichung von Brotherhood:
Gesucht: Jeder Spieler auf der Karte hat einen anderen als Ziel, ist aber gleichzeitig Ziel eines Mitspielers.
Allianz: Zwei Spieler arbeiten als Team und bekommen ein anderes Team als Opfer zugewiesen. Gleichzeitig sind Sie Ziel eines dritten Teams.
Allianz – **Erweitert:** In dieser Variation gibt es nur drei Teams mit je zwei Spielern, die sich gegenseitig als Meuchelziele hinterherjagen.
Truhenjagd: Zwei Teams mit je drei Spielern treten gegeneinander an. Die Angreifer müssen Truhen auf der Karte finden und diese erobern, die Verteidiger sollen das verhindern. Nach jeder Runde werden die Rollen getauscht.
Eskorte: Hier treten zwei Teams mit je vier Spielern gegeneinander an. Jede Gruppe hat VIP-Ziele, welche die andere Mannschaft ausschalten soll. Man selbst soll seine VIPs beschützen, aber gleichzeitig die gegnerischen beseitigen.
Meucheln: Dieser Spielmodus hetzt sechs bis acht Spieler in guter, alter Deathmatch-Manier aufeinander. Jede Runde dauert zehn Minuten.

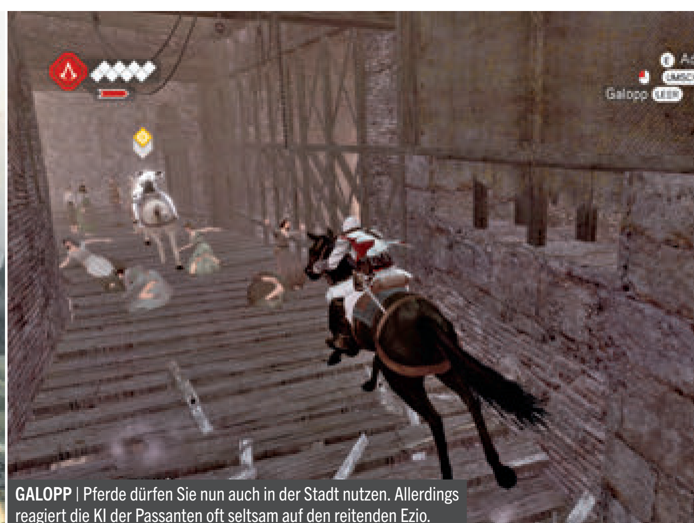
zu jagen. Damit schalten Sie das Viertel frei, das unter dem Einfluss des Bauwerks stand, und können fortan die dortigen Geschäfte wieder aufbauen und zudem Rekruten anheuern, die Sie zu Assassinen ausbilden. Doch beides hat seine Macken. Wie im Vorgänger hat Ezio zu Beginn des Abenteuers wenig Kohle zur Verfügung. Somit kostet es etwas Zeit, bis Sie die Läden renoviert haben, um dort Ausrüstung kaufen zu können beziehungsweise um darüber Geld zu verdienen. Gegen Ende hin haben Sie dagegen stets genug Schotter, sodass Sie nicht mehr wissen, wohin damit.

Die Assassinengilde, die Sie sich nach und nach aufbauen, ist ein gut durchdachtes neues Spielelement. Je mehr Borgia-Türme Sie zerlegen, desto mehr dieser Jungs dürfen Sie rekrutieren. Deren Ausbildung funktioniert dann über Aufträge in ganz Europa, mit denen sich die Meuchler Erfahrungspunkte verdienen, aber auch Geld und questrelevante Gegenstande herbeischaffen. Hier kommt eine taktische Komponente ins Spiel, denn ein Assassine, der etwa in Venedig einen Auftrag erfüllt, kann Ihnen in Rom nicht mehr unter die Arme greifen. Deshalb sollten Sie stets abwägen, wen und wie viele Jungs Sie durch die Gegend schicken. Der Kritikpunkt an der Gilde zeigt sich allerdings im normalen Spielverlauf. Per Tastendruck rufen Sie die Kerle zu Hilfe und hetzen sie dann entweder auf einen ausgewählten Gegner oder schicken sie einfach ins Getümmel. Ihre Azubi-Meuchler werden allerdings schnell sehr stark und metzeln sich selbst durch große Gruppen von Gegnern, was die Kämpfe und so manche Mission im Spiel viel zu einfach macht.

Deshalb gibt es aber auch immer wieder Passagen, in denen Sie die Assassinen nicht herbeirufen dürfen. Vor allem die Romulus-Gräber müssen Sie stets alleine durchstehen. Diese Levels orientieren sich stark an den Assassinengräbern aus dem Vorgänger. Damals bekamen Sie eine besonders starke Rüstung als Belohnung, wenn Sie alle Siegel gefunden hatten. Das gleiche System greift auch in **Brotherhood**, allerdings sind die Romulus-Dungeons abwechslungsreicher als die Grabmäler im Vorgänger. Diesmal gibt es Rätsel, ausgiebige Kletterpartien, aber auch actionreiche Kämpfe – eben all jene Inhalte, welche die Reihe ausmachen.



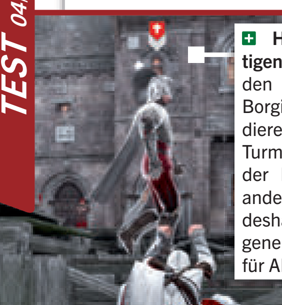
BELAGERUNG | Direkt zu Beginn des Spiel ballern Sie mit Kanonen auf Geschütze – untypisch für die Reihe und ein einmaliges Erlebnis.



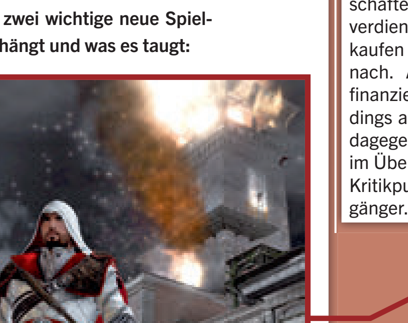
GALOPP | Pferde dürfen Sie nun auch in der Stadt nutzen. Allerdings reagiert die KI der Passanten oft seltsam auf den reitenden Ezio.

NEUE SPIELINHALTE AUF DEM PRÜFSTAND

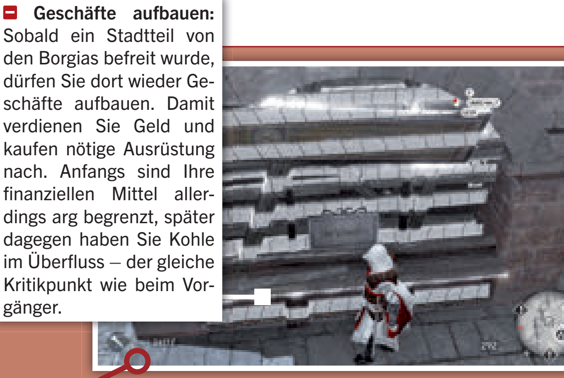
Der Aufbau Roms und Ihrer Assassinen-Gilde sind zwei wichtige neue Spielinhalte der Reihe. Wir erklären, wie alles zusammenhängt und was es taugt:



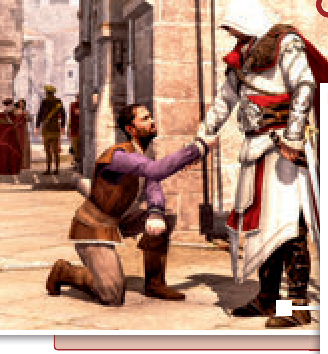
Hauptmann beseitigen: Erst wenn Sie den Hauptmann eines Borgia-Turms ausradieren, können Sie den Turm sprengen. Jeder der Kerle verhält sich anders und benötigt deshalb jeweils eine eigene Taktik – das sorgt für Abwechslung.



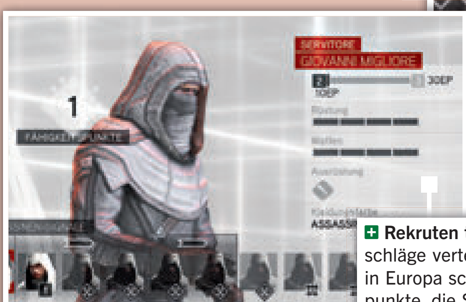
Turm zerstören: Wenn der Hauptmann Geschichte ist, erklimmen Sie den Turm. Die Kletterpassagen fallen teilweise etwas unübersichtlich aus. Dann zünden Sie das Gebäude an. Damit schalten Sie Geschäfte in seinem Einflussbereich frei, genauso wie Missionen, in denen Sie Assassinen rekrutieren.



Geschäfte aufbauen: Sobald ein Stadtteil von den Borgias befreit wurde, dürfen Sie dort wieder Geschäfte aufbauen. Damit verdienen Sie Geld und kaufen nötige Ausrüstung nach. Anfangs sind Ihre finanziellen Mittel allerdings arg begrenzt, später dagegen haben Sie Kohle im Überfluss – der gleiche Kritikpunkt wie beim Vorgänger.



Bürger retten: In Nebenmissionen können Sie nach der Zerstörung des Borgia-Turms hilflosen Menschen beistehen. Diese schließen sich dann Ezios Sache an. Die Kämpfe laufen dabei aber immer gleich ab und sind auch nicht sonderlich fordernd.



Rekruten trainieren: Überall in der Spielwelt sind Taubenschläge verteilt, an denen Sie Ihre Schützlinge auf Aufträge in Europa schicken. So verdienen sich die Kerle Erfahrungspunkte, die Sie dann wiederum in neue Waffen und Rüstungen investieren, um die Jungs stärker zu machen. Außerdem bekommen Sie ein wenig Geld und questrelevante Gegenstände über die Aufträge.

Hilfe rufen: Per Tastendruck dürfen Sie im Spielverlauf jederzeit Assassinen als Unterstützung herbeirufen – solange diese sich nicht auf Missionen befinden. Dann greifen die Meuchler Feinde in der Umgebung an. Das macht die meisten Kämpfe deutlich zu leicht, denn die Typen hauen gut zu. Gegen Ende hin ist man über die Hilfe so manches Mal aber sehr glücklich.

Aber nicht nur die Hilfe, die Sie anfordern können, macht die Auseinandersetzungen oftmals zu leicht, auch das neue Kampfsystem senkt den Schwierigkeitsgrad. Früher hat es zwar auch schon im Großen und Ganzen ausgereicht, im richtigen Moment zu kontern, um alle Auseinandersetzungen zu überstehen. Doch in **Brotherhood** geht das noch leichter. Bei einer größeren Gegnergruppe müssen Sie lediglich einige Angriffe abwehren, denn dann verfällt Ezio in Rage. Fortan schnetzeln Sie jeden Widersacher mit nur einem Hieb dahin, solange Sie nicht von einer feindlichen Attacke getroffen werden. In den krassesten Szenen machten so gut und gerne 30 Soldaten Bekanntschaft mit Ezios Klinge.

Solche Massen an Charakteren stellt **Brotherhood** ohne Probleme dar – und das, obwohl die Entwickler die Grafik im Vergleich zu den Konsolenversionen noch mal ein Stück aufgebohrt haben. Texturen fallen nun schärfer aus, Effekte wie der Glanz der Rüstungen sind hübscher und die Weitsicht in den Außengebieten oder auf den Dächern Roms ein gutes Stück höher. Dennoch fallen in der Entfernung, gerade wenn Sie auf dem Pferd unterwegs sind, immer wieder plötzlich auftauchende Texturen oder Objekte auf. Doch davon abgesehen kann sich das Spiel trotz der etwas angestaubten Engine sehen lassen, gerade die Hauptcharaktere sind detailliert und überzeugen in den Zwischensequenzen mit glaubwürdiger Mimik.

Der Soundtrack und die deutsche Vertonung hauchen solchen Szenen zusätzlich Leben ein, auch wenn die englische Originalfassung etwas authentischer wirkt. Da haben verschiedene Charaktere unterschiedliche Akzente – etwas, was die deutsche Synchronisierung nicht optimal einfängt. Wer möchte, kann aber im Hauptmenü des Spiels die Sprachen ändern, denn **Brotherhood** schlummert nach der Installation auf Englisch, Deutsch, Französisch und Italienisch auf der Festplatte – sehr löblich, Ubisoft!

Ein weiterer lobenswerter Punkt ist die gut gelungene Steuerung per Maus und Tastatur. Zwar können Sie auch ein Gamepad anschließen, doch dies ist gar nicht unbedingt nötig. Die Bedienung fällt auf dem PC wunderbar präzise aus, die Tastenbelegung lässt sich frei konfigurieren und das Spiel zeigt Ihnen dann sogar die richtigen, angepassten Knöpfe auf dem Bildschirm an. Hier leistet sich Ubisoft also keine Schnitzer.

Bleibt am Ende noch die Frage nach dem Kopierschutz: Ubisoft hat bisher nur bekannt gegeben, dass die verhasste Methode, die Sie zu einer dauerhaften Internetanbindung zwingt, nicht zum Einsatz kommt. Eine einmalige Aktivierung soll ausreichen. Diese Änderung des Kopierschutzes im Vergleich zum Vorgänger sollte viele Spieler glücklich machen und nicht mehr abschrecken, denn sonst verpassen diese den bisher wohl besten Teil der beliebten Reihe. ❑



AGGRESSIV | Das neue Kampfsystem belohnt offensive Spieler, denn Sie können Gegner mit nur einem Schlag ausschalten.



1 **ÜBERFORDERUNG?** | **Assassin's Creed: Brotherhood** knüpft direkt ans Ende des Vorgängers an, stellt aber Charaktere kaum vor und erklärt Zusammenhänge nur knapp. Neueinsteiger verstehen hier deshalb oft nur Bahnhof. Kenner der Reihe freuen sich dafür über alte Bekannte.



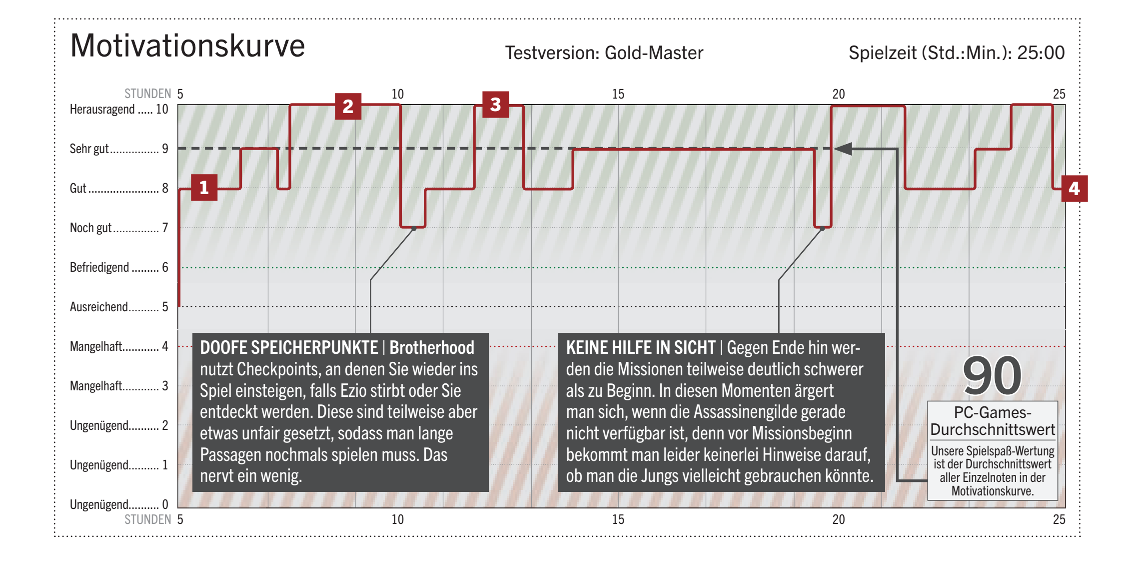
2 **TOLLE INSZENIERUNG** | Die Entwickler haben die erste Nebenmission rund um Da Vincis Kriegsmaschinen spannend umgesetzt. Schleichen, Kämpfen und am Ende eine durchgeskriptete, actionreiche Verfolgungsjagd – hier spielt **Brotherhood** all seine Stärken aus.



3 **ÜBERTRIEBEN** | Am Ende einer Mission lenken Sie die Wachen am Vatikan ab, damit ein Hauptcharakter flüchten kann. Innerhalb weniger Minuten meucheln Sie dort locker 30 Soldaten – das neue Kampfsystem macht's möglich. Unrealistisch, aber ein großer Spaß.



4 **UNBEFRIEDIGEND** | Das Ende von **Brotherhood** ist wie immer offen und wirft mehr Fragen auf, als es beantwortet. Auch die Auflösung von Ezios Konflikts mit den beiden Hauptgegnern (Rodrigo und Cesare Borgia) fällt eher unspektakulär aus.



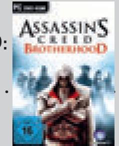
MEINE MEINUNG | *Sebastian Weber*



„Trotz kleiner Macken für mich der bisher beste Teil der Reihe!"

Nachdem ich **Assassin's Creed: Brotherhood** nun sowohl auf der Xbox 360 als auch auf dem PC durchgespielt habe, muss ich einfach sagen, dass es für mich der bisher beste Teil der Reihe ist. Es gibt jede Menge zu tun im virtuellen Rom, die Kämpfe sind zwar einfach, machen aber jede Menge Spaß, die Assassinengilde ergänzt den Spielverlauf sinnvoll, auch wenn sie etwas zu mächtig ausfällt, und der Mehrspielermodus setzt dem Ganzen noch die Krone auf. Natürlich gibt es Kritikpunkte wie den oft zu niedrigen Schwierigkeitsgrad, zeitweise KI-Aussetzer oder kleine Grafikbugs, doch alles in allem fesselte mich Ezios zweites Abenteuer gut 25 Stunden vor den Monitor und es kam in keiner Sekunde Langeweile auf. Für den nächsten Teil wünsche ich mir allerdings mehr Story rund um den zweiten Hauptcharakter Desmond.

ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD



Ca. € 45,-
17. März 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Ubisoft Montreal
Publisher: Ubisoft
Sprache: Mehrsprachig (Deutsch, Englisch, Französisch, Italienisch)
Kopierschutz: Unsere Testversion musste nach der Installation über das Internet aktiviert werden. Außerdem wurde sie bei jedem Start authentifiziert. Zum finalen Kopierschutz äußerte sich Ubisoft nicht.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Schärfere Texturen und größere Weitsicht als auf den Konsolen, jedoch fallen hier und da Pop-ups in der Ferne auf.
Sound: Gute Musikuntermalung und Vertonung, obwohl die englische Sprachausgabe etwas mehr Atmosphäre schafft
Steuerung: Frei belegbare, präzise umgesetzte Maus-Tastatur-Steuerung

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Sechs Spielmodi (siehe Kasten Seite 93) und zehn Karten
Zahl der Spieler: 2 bis 8

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core2Duo 1.8 GHz/AMD Athlon X2 64 2,4 GHz, 1,5 GB (XP)/2 GB (Vista/Windows 7), Nvidia 7900/Ati Radeon X1950
Empfehlenswert: Core 2 Duo E6700/AMD Athlon 64 X2 6000, 1,5 GB (XP)/2 GB (Vista/Windows 7), Geforce 8800 GT/Ati Radeon HD 4700

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Brotherhood spart genauso wenig mit Gewalt wie seine Vorgänger. Die Tötungsszenen sind dabei teilweise überraschend explizit und hart, denn Ezio nutzt meist Hieb- und Stichwaffen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Zum Test bekamen wir von Ubisoft eine inhaltlich fertiggestellte Fassung. Diese wies wenige Bugs auf und stürzte nicht ab.

PRO UND CONTRA

- ➕ Enormer Spielumfang dank Unmengen an Nebenaufgaben
- ➕ Assassinengilde und Aufbau Roms ergänzen den Spielablauf gut
- ➕ Toll überarbeitetes Kampfsystem
- ➕ Präzise Steuerung
- ➖ Zeitweise KI-Aussetzer
- ➖ Balancing funktioniert nicht optimal
- ➖ Für Neueinsteiger zu undurchsichtig

EINZELSPIELER-TESTURTEIL



ÜBER 5.000.000 LESER von 16 Print-Magazinen und 14 Online-Portalen WARTEN AUF IHR GAME!

PRINT



ONLINE


1,55 Mio. Unique User**


1,04 Mio. Unique User**

VIDEO games ZONE.DE
780.000 Unique User**


1,80 Mio. Unique User**

... UND AUSSERDEM:

pcaction.de | readmore.de | SFT | Games and More | u. v. a.

** Laut AGOF internet facts 2010-IV *** Laut IVW IV/2010

UND SO FUNKTIONIERT „MAKE THE GAME“

Schritt 1 **Registrierung:** Teilnahmeberechtigt sind alle Entwickler (Firmen, volljährige Einzelpersonen), die sich auf **www.makethegame.de** bis zum 15.04.2011 offiziell über das Formular registrieren. Nach der Registrierung erfolgt die elektronische Zusendung weiterer Informationsunterlagen. Bitte beachten Sie, dass Sie sich nur mit Spielen registrieren können, die noch nicht veröffentlicht sind.

Schritt 2 **Einreichung:** Stellen Sie Ihr Browser-/Social-Game fertig und reichen Sie es inklusive aller notwendigen Unterlagen (Video, Anleitung, komplettes Spiel) bis zum 30.06.2011 ein. Nur rechtzeitig registrierte Teilnehmer können ein Game einreichen (siehe Schritt 1).

Schritt 3 **Die Jury:** Im Juli 2011 trifft die Jury eine Vorauswahl und legt die Teilnehmer der Endrunde fest. Sämtliche Entwickler, die sich rechtzeitig registriert haben (s. Schritt 1), werden über die Resultate informiert.

Schritt 4 **Endrunde:** Im August 2011 wählt die Jury die Preisträger aus. Es werden maximal fünf Spiele ausgezeichnet. Die potenziellen Preisträger erhalten von der COMPUTEC MEDIA AG einen Publishing-Vertrag, der die Übertragung der weltweiten Vermarktungsrechte beinhaltet.

Schritt 5 **Bekanntgabe der Gewinner:** Die Bekanntgabe der Siegertitel erfolgt nach Abschluss der individuellen Publishing-Verträge zur gamescom im August 2011.

Schritt 6 **Veröffentlichung:** Ab September 2011 startet die Marketing-Kampagne für den/die Siegertitel – über 5 Mio. Leser werden damit erreicht.

DIE JURY



HANNES BEUCK
CEO Playa Games – Mit Shakes & Fidget, KickerStar und Bloodgame ist Playa Games einer der renommiertesten Browser-Game-Entwickler weltweit.

TOM PUTZKI – Inhaber Tom Putzki Consulting, Dozent Games Academy/Mediadesign Hochschule – Schrieb als Gründer von Piranha Bytes (Gothic) und Mitgründer der Phenomedia AG (Moorhuhn) Spielegeschichte.





PETRA FRÖHLICH
Chefredakteurin PC Games – Seit 1992 die Instanz für Spielejournalismus in Deutschland und verantwortlich für PC Games, play³, N-ZONE u. a.



FLORIAN STANGL
Chefredakteur buffed.de, pcgames.de, videogameszone.de – Verantwortlich für die reichweitenstärksten Online-Portale im Bereich PC- und Online-Spiele.





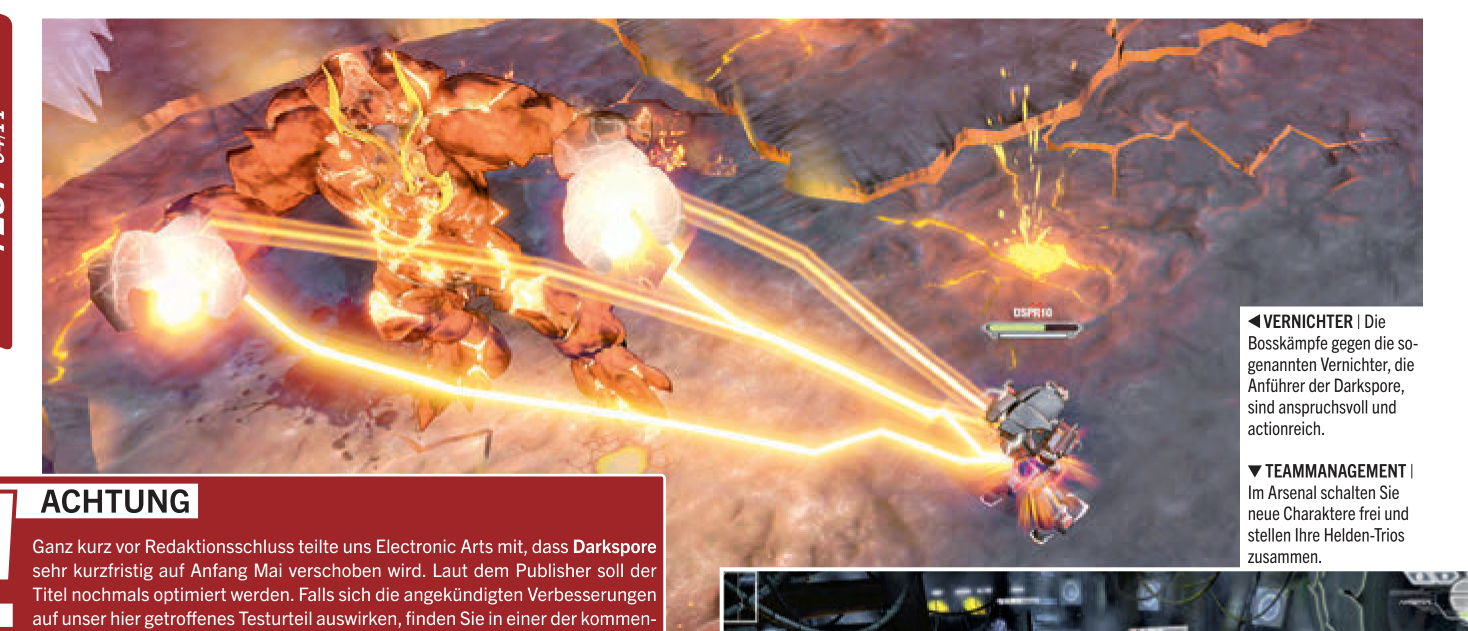
HANS IPPISCH
Verlagsleiter COMPUTEC MEDIA – Startete 1986 als Spielentwickler auf dem C64 (Rock´n´Roll, Kangarudy) und wechselte 1991 auf die Seite der Berichterstattung.







Die Entscheidungen der Jury über die Qualität der eingereichten Spiele sind für die Beteiligten bindend und nicht gerichtlich auf ihre sachliche Richtigkeit überprüfbar.



◀ **VERNICHTER** | Die Bosskämpfe gegen die sogenannten Vernichter, die Anführer der Darkspore, sind anspruchsvoll und actionreich.

▼ **TEAMMANAGEMENT** | Im Arsenal schalten Sie neue Charaktere frei und stellen Ihre Helden-Trios zusammen.

ACHTUNG

Ganz kurz vor Redaktionsschluss teilte uns Electronic Arts mit, dass **Darkspore** sehr kurzfristig auf Anfang Mai verschoben wird. Laut dem Publisher soll der Titel nochmals optimiert werden. Falls sich die angekündigten Verbesserungen auf unser hier getroffenes Testurteil auswirken, finden Sie in einer der kommenden Ausgaben selbstverständlich einen ausführlichen Nachtest.

Darkspore

Von: Viktor Eippert

Motivierende Item-Jagd, die sich zu sehr aufs Wesentliche beschränkt

Denken wir einmal kurz ins Jahr 2008 zurück. Im September veröffentlichte EA die von **Sims**-Entwickler Maxis programmierte Evolutionssimulation **Spore**. Auf dem Papier klang alles super: Sie züchten Ihre ganz persönliche Kreatur heran, führen sie von der Ursuppe durch die gesamte Evolutionsgeschichte und erobern schlussendlich das Weltall. Doch Maxis verschenkte haufenweise Potenzial, das Ergebnis war zu oberflächlich und bot keine Langzeitmotivation. Der neueste Maxis-Spross **Darkspore** verfolgt einen völlig anderen Ansatz, macht aber ähnliche Fehler wie einst **Spore**.

Die Handlung des Action-Rollenspiels ist schnell zusammengefasst: Die Alienrasse der Krogenitoren ist technologisch so weit fortgeschritten, dass sie Gen-Experimente an ihrem eigenen Erbgut durchgeführt hat. Die Versuche gingen jedoch fürchterlich schief und ein Teil der Bevölkerung mutierte zu den bösen Darkspore, die den Rest der Krogenitoren beinahe ausgerottet haben. Nun ist die Zeit gekommen, das angerichtete Übel wieder gutzumachen und die Darkspore auszulöschen.



UND DAS AUGE KOMMT HIER HIN | Im Editor bringen Sie die im Kampf erbeuteten Körperteile an Ihre Helden an. Mit Ausnahme von Waffen, Händen und Füßen haben Sie freie Wahl bei der Platzierung. Der exzellente Item-Vergleich hilft Ihnen zudem dabei, die besten Teile auszuwählen.

Einen Künstlerpreis gewinnt die Story mit Sicherheit nicht, aber sie dient ohnehin nur als Mittel zum Zweck. Im Vordergrund steht ganz klar das ebenso schnell verinnerlichte wie eingängige Gameplay. Wie in anderen Vertretern des Genres klicken Sie in **Darkspore** scharenweise Gegner tot, heimsen dafür Erfahrungspunkte ein und jagen immer besseren Ausrüstungsgegenständen hinterher. Über diese bewährte Grundformel hinaus macht **Darkspore** jedoch einiges anders als seine Konkurrenten.

In Maxis' Action-Rollenspiel lenken Sie nicht nur einen Helden, sondern ein Team aus drei Krogenitoren, das Sie sich zuvor auf Ihrem Raumschiff aus einem Helden-Pool frei zusammenstellen. Eine nette Idee, die es dem Spieler ermöglicht, sein ganz persönliches Lieblingstrio zu kreieren. Im Kampf können Sie zwischen den dreien wechseln und so besser auf gegebene Situationen reagieren. Droht einer Ihrer Recken beispielsweise in Bälde den Löffel abzugeben, wechseln Sie einfach fix zu einem fitten Kameraden. Um die Lebens- und Energiepunkte all Ihrer Charaktere wieder aufzufüllen, sammeln Sie von Gegnern fallen gelassene Lebens- und Energiepunktekanister auf, ähnlich den Lebens- und Manaorbs aus Blizzards **Diablo 3**. So etwas wie Heiltränke gibt es in **Darkspore** nicht, was für Dynamik sorgt.

Außerdem spielt es auch eine taktische Rolle, mit welchem Krogenitor Sie zu Felde ziehen. Denn sowohl Helden als auch Gegner gehören einem von fünf verschiedenen Genetik-Typen an: Plasma, Bio, Nekro, Cyber und Quanten. Das ist insofern wichtig, als Helden gegen Gegner des gleichen Genetik-Typs verwundbar sind und selbst weniger Schaden austeilen. Darüber hinaus sind die Spielcharaktere in drei Klassen unterteilt. Die robusten Wachen stecken viele Treffer ein und sind auf den Nah-

SO EINFACH SPIELT SICH DARKSPORE

Das Interface von Darkspore ist angenehm aufgeräumt und übersichtlich. Wir zeigen Ihnen, wie simpel der Kampf gegen die Darkspore-Bedrohung von der Hand geht.

HELDEN DER MITSPIELER
Wenn Sie **Darkspore** im Koop spielen, erscheinen an dieser Stelle die Helden Ihrer Mitspieler. So sehen Sie schnell, wie es ihnen gerade geht und ob sie Hilfe brauchen.

MEHRSPIELERFUNKTIONEN
Mit diesen Buttons rufen Sie das Chatfenster, Ihr Spielerprofil, die Freunde- und Lobbyliste, die Chat-Einstellungen und das Helix-Tagebuch auf. Letzteres informiert Sie darüber, welche Helden Sie kürzlich freigespielt haben und Ähnliches.

STATUSANZEIGEN UND SKILLS

1 Ähnlich wie in anderen Genre-Vertretern zeigen diese farbigen Balken die Lebens- und Energiepunkte des ausgewählten Helden an.

2 Hier sehen Sie, was für Fähigkeiten Ihr Charakter drauf hat, wie lange die Skills noch im Cooldown sind und mit welcher Zifferntaste Sie sie auslösen.

3 Was ein wenig aussieht wie der Powerknopf eines elektrischen Geräts, ist in Wirklichkeit die Overdrive-Anzeige. Ist diese voll, versetzt ein Druck darauf Ihren Helden in einen Super-Modus (Bild), in dem er deutliche Vorteile erhält.

4 Der weiße Balken repräsentiert die Krogenitoren-Stufe, die durch das Besiegen von Gegnern steigt. Je höher die Stufe, desto mehr Helden stehen Ihnen bei der Teamgestaltung zur Auswahl. Die Symbole links und rechts davon öffnen hingegen die Optionen und das Inventar.

PASSIVE AUSWIRKUNGEN
Passive Boni, unterstützende Buffs oder von Gegnern verursachte Nachteile stehen an dieser Stelle.

KATALYSATOREN
Sogenannte Katalysatoren bieten in **Darkspore** die einzige Möglichkeit, die Statuswerte Ihrer Helden direkt im Kampf anzupassen. Die kugelförmigen Katalysatoren gibt es in verschiedenen Ausführungen und Sie erhalten sie wie normale Gegenstände per Zufall. Ordnen Sie drei Kugeln gleichen Typs neben- oder übereinander an, so verbinden sich die Katalysatoren zu einer Kette, was ihre Boni nochmals erhöht. Kehren Sie auf das Schiff zurück, verschwinden die Katalysatoren und Sie müssen beim nächsten Planetenbesuch neue finden.

DAS HELDENTEAM
Mit den Tasten Q, W und E rufen Sie fix einen anderen Recken Ihres Teams aufs Schlachtfeld. Ein Cooldown zeigt an, wann der nächste Tausch möglich ist.

kampf spezialisiert. Die Verwüster sind hingegen Meister darin, ihren Gegnern harte und schmerzhafte Treffer zuzufügen, vertragen aber weniger Gegenangriffe als Wachen. Krogenitoren der Sturm-Klasse sind am besten mit klassischen Magiern zu vergleichen. Sie agieren aus der Ferne, greifen auf mächtige Fähigkeiten zurück und sollten direkten Gegnerkontakt tunlichst meiden.

Theoretisch hätte sich Maxis die Klassen jedoch genauso gut sparen können, da sämtliche Helden ohnehin fest vorgegeben sind und keinerlei Charakterentwicklung zulassen! Jeder Held hat gerade mal fünf Fähigkeiten, die Sie weder ändern noch in der Stufe steigern dürfen. Der Schaden der Skills wächst schlicht mit den Statuswerten der Helden. Wer nun denkt: „Na gut, mit fünf Skills bei drei Helden komme ich immerhin auf 15 Talente“, guckt verdutzt, wenn er feststellt, dass es in Wirklichkeit doch bloß neun sind. Warum? Weil drei der fünf Skills aus der Zusammenstellung des Teams resultieren und somit bei allen drei Helden völlig gleich sind! Diese Beschränkungen hinterlassen einen bitteren Nachgeschmack und dürften besonders den Spielern sauer aufstoßen, die gerne und viel Zeit in Charakterentwicklung investieren.

Auch in puncto Ausrüstung geht **Darkspore** seinen eigenen Weg. Statt den Krogenitoren eine neue Rüstung anzulegen, wechseln Sie deren Füße, Hände oder Augen in dem aus **Spore** bekannten Kreatureneditor. Die Teile werden von besiegten Feinden fallen gelassen und verfügen über eine Itemstufe sowie Bonuswerte auf die Charakterattribute. Welche Stufe und Attribute ein Held hat, hängt somit komplett von den genutzten Körperteilen ab. Auch wenn das Anbringen neuer Teile Spaß macht, hätten wir uns deutlich mehr Tiefgang gewünscht. Ebenfalls untypisch ist die Währung von **Darkspore**. Statt des sonst üblichen Geldes sammeln Sie DNA auf. Für die DNA bekommen Sie freischaltbare Upgrades, etwa ein größeres Inventar. Außerdem hat jedes Körperteil neben seinen Vorteilen auch gewisse DNA-Kosten, die von Ihrem Konto abgezogen werden, wenn Sie es im Editor an einen Helden anbringen.

Quests gibt es in **Darkspore** übrigens genauso wenig wie NPCs. Sie kämpfen sich lediglich von einem schlauchförmigen Dungeon zum nächsten, ohne ein Gefühl für das Gefüge der Spielwelt oder deren Hintergründe zu entwickeln. Schade, denn auch hier wäre eindeutig mehr drin gewesen! Die Motivation, auch noch den nächsten austauschbaren Dungeon von Gegnern zu säubern, lässt trotzdem nicht nach. Das ist einzig dem ebenso cleveren wie suchterzeugenden Belohnungs- und Wettsystem von **Darkspore** geschuldet. Immer wenn Sie einen Level gepackt haben, stellt Sie das Spiel vor die Wahl: Entweder Sie kehren aufs Schiff zurück, kassieren ein seltenes Item als Belohnung und bringen Ihre Helden im Editor auf den neuesten Stand oder Sie springen direkt in den nächsten Level und riskieren alles bisher Erreichte für eine deutlich mächtigere Belohnung.



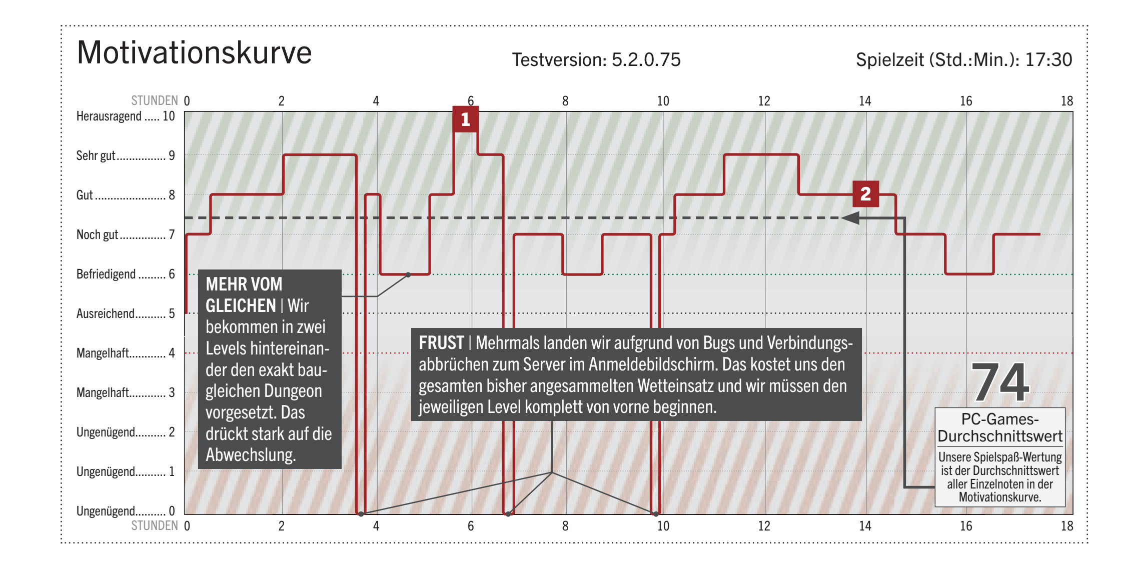
EFFEKTREICH | Auch wenn die allgemeine Grafikqualität von **Darkspore** nicht unbedingt zur Oberklasse zählt, wartet die Engine mit schicken Effekten auf. Vor allem Spezialangriffe sehen toll aus.



1 **JACKPOT** | Bei der Verlosung der Belohnungsgegenstände haben wir ausgesprochenes Glück und erhalten zwei sehr seltene Items. Die Freude ist groß und die Auswirkungen sind sofort zu spüren: Der damit ausgerüstete Held ist um ein Vielfaches stärker geworden.



2 **PVP** | Nachdem wir die Kampagne durchgespielt haben, stürzen wir uns im Spieler-gegen-Spieler-Modus ins Getümmel. Die Duelle sind spannend und stellenweise sehr hart umkämpft. Doch schon nach einigen Scharmützeln kommt etwas Eintönigkeit auf.



Noch mehr Spaß macht die Jagd nach den seltenen Goodies im Koop-Modus, in dem Sie die Kampagne mit bis zu drei Freunden bestreiten können. Um hier zu bestehen, gilt es effektiv zusammenzuarbeiten und auf die Helden der Mitspieler zu achten. Dadurch kommt noch eine Schippe Taktik hinzu und die unterschiedlichen Heldenteams der Spieler können etwaige Schwachpunkte ihrer Mitstreiter leichter ausgleichen. Wer mit der Kampagne durch ist, legt sich außerdem im PvP-Modus mit den Trios anderer Spieler an. Die Duelle sind spaßig, bieten aber nur bedingt Langzeitmotivation. Die Kampfarenen sind zudem viel zu klein und unfassbar lieblos gestaltet. So löblich die Mehrspielermodi sind, so fragwürdig ist die auch für den Einzelspielerpart nötige, dauerhafte Online-Anbindung an den **Darkspore**-Server. An sich wäre das ja nicht weiter wild, würde ein unerwarteter Verbindungsabbruch zum Server nicht in einem umgehenden Rauswurf in den Anmeldebildschirm enden. Wenn ein derartiger Verbindungsausfall dann die gerade mühsam und über mehrere Dungeons hinweg aufgebaute Wettsumme kostet, kennt der Frust praktisch keine Grenzen mehr. Wieso wartet der Server nicht erst ein wenig oder speichert zumindest den bisherigen Fortschritt bis zur Neuanmeldung? Hier sollte Maxis dringend nachbessern, denn diese Designschwäche torpediert **Darkspores** mit Abstand wichtigste Gameplay-Mechanik! ❑

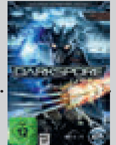
MEINE MEINUNG | *Viktor Eippert*

„Ein Paradies für Item-Jäger, eine Enttäuschung für Rollenspieler!“

Im Kern funktioniert **Darkspore** gut. Das Gameplay ist unkompliziert, eingängig und macht Spaß. Dennoch kaschiert der Maxis-Titel seine Schwächen zu unbeholfen. Eine Charakterentwicklung im eigentlichen Sinne findet schlichtweg nicht statt. Das gleichen auch die zahlreichen verschiedenen Helden nicht aus. Die Dungeons wiederholen sich viel zu schnell, ähneln sich im Aufbau zu sehr und der Bezug zur Spielwelt fehlt genauso schmerzlich wie jegliche Charakterinteraktion oder Quests. Auf der anderen Seite ist es schier unglaublich, wie oft ich mich dabei erwischte, am Levelende aufs Ganze zu gehen und mich entgegen jeglicher Vernunft mit deutlich stärkeren Gegnern anzulegen, nur um die bestmögliche Belohnung herauszuholen. Wenn ich Erfolg hatte, freute ich mich wie ein kleines Kind über die coolen Items, die oft so mächtig waren, dass sie die Statuswerte meiner Helden direkt in neue Dimensionen katapultierten. Hier spielt **Darkspore** seine Stärken gekonnt aus und motiviert ungemein zum Weiterspielen.

DARKSPORE





Ca. € 50,-
Anfang Mai 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Maxis Software
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Zum Spielen müssen Sie sich mit einem gültigen Account beim **Darkspore**-Server anmelden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Trotz Verwendung der Spore-Engine ist die Grafik eher düster und ernst. Die Texturen sind oberes Mittelmaß, während die Effekte sehr hübsch wirken.
Sound: Soundeffekte und Musik erfüllen ihren Zweck und fallen weder positiv noch negativ auf.
Steuerung: Die Steuerung ist aufgeräumt und simpel. Wer bereits andere Action-RPGs gespielt hat, wird sich sofort zurechtfinden.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Neben der Möglichkeit, die Kampagne mit bis zu drei Mitspielern durchzuspielen, steht auch ein PvP-Modus zur Wahl.
Zahl der Spieler: 2 bis 4

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben):
Pentium 4 mit 3,0 GHz oder Intel Core 2 Duo mit 2,0 GHz, 2 GB RAM, Nvidia Geforce 8800/Ati X1900

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Das Spiel geizt nicht mit Blut- und Splattereffekten. Da lediglich Außerirdische gegeneinander kämpfen, wird das Geschehen etwas entschärft.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir spielten drei Tage lang eine zeitlich limitierte Beta-Test-Version ohne inhaltliche Einschränkungen. Die Version war technisch noch nicht final, hatte immer noch mit Bugs und Verbindungsabbrüchen zu kämpfen und wurde während unserer Testphase mehrfach gepatcht.

PRO UND CONTRA

- ➕ Enorm motivierendes Wett- und Belohnungssystem
- ➕ Eingängiges, schnell verinnerlichtes Spielprinzip
- ➕ Taktischer Heldenwechsel
- ➕ Sehr guter Item-Direktvergleich
- ➕ Praktisches Katalysatorensystem
- ➕ Guter Koop-Part
- ➖ Keinerlei Charakterentwicklung
- ➖ Belanglose Hintergrundgeschichte
- ➖ Viel zu wenig Fähigkeiten pro Held
- ➖ Abwechslungsarme Dungeons, die sich zudem zu schnell wiederholen
- ➖ Man hat null Bezug zur Spielwelt.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **74**

Rift

KOLLOSSAL | Wenn Sie auf solch einen riesigen Bossgegner treffen, heißt es, sich tunlichst mit anderen Spielern zusammenzuschließen, um siegreich aus dem Kampf hervorzugehen.

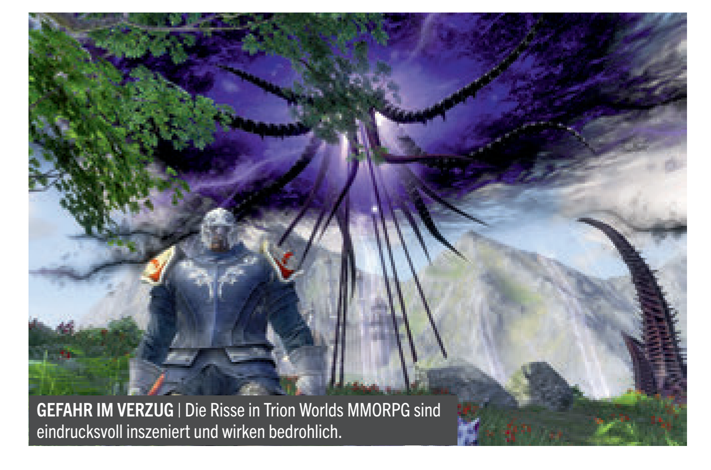
Von: Stefan Weiß

Starker Auftakt für eine neue Rollenspielwelt mit bewährter Kost, jedoch sehr gut abgeschmeckt.

Ist es ein „Best of MMORPG" oder nur der laue Aufguss von längst bekannten Spielinhalten? Seit **Rift** Anfang März an den Start ging, kursieren diese beiden Meinungen unter den Online-Rollenspielern. „Wir sind nicht mehr in Azeroth", lautet der recht provokante Slogan, mit dem Hersteller Trion Worlds für **Rift** wirbt. Das stimmt – und irgendwie auch wieder nicht, was wir Ihnen in unserem Test anhand etlicher Aspekte des Spiels veranschaulichen.

Schön anzusehen ist sie, die Fantasy-Spielwelt Telara, in der Sie entweder aufseiten der Wächter oder der Skeptiker (Fraktionsmodell der Marke **World of Warcraft**) Ihre Rolle als Krieger, Schurke, Magier oder Kleriker einnehmen. Ihr Ziel ist es, sich den bösen Mächten des Todesgottes Regulos und dessen Blutsturm zu stellen. Klingt nach gewohntem Weltrettungsszenario, aber das ist ja nichts Verkehrtes.

Grafisch orientieren sich die Entwickler an bekannten Settings, so blickt man im Startgebiet der Skeptiker auf einen Vulkan, der förmlich die Aufschrift „Saurons Schicksalsberg" aus **Der Herr der Ringe** trägt. Manche Architektur erinnert an Hobbithöhlen oder an die weiße Stadt Minas Tirith, andernorts fühlt man sich an Hyboria, die Spielwelt von **Age of Conan**, erinnert. Doch die gewählten Landschaftselemente passen größtenteils gut zusammen und sorgen für eine tolle Umgebung. Farben und Beleuchtung erzeugen eine ganz eigene Atmosphäre in **Rift**, alles wirkt ein wenig überirdisch und mystisch. Abstriche gibt es dagegen bei einigen Texturen; so sehen etwa die Pet-Begleiter bei genauem Hinsehen völlig verwaschen aus und auch etliche der Riss-Monster könnten ein paar Details mehr am Leib vertragen.


GEFAHR IM VERZUG | Die Risse in Trion Worlds MMORPG sind eindrucksvoll inszeniert und wirken bedrohlich.

Um möglichst viel von der Welt zu Gesicht zu bekommen, schnürt Trion Worlds regelrechte Questpakete an festen Orten (Questhubs). So erledigen Sie beispielsweise Aufgaben für NPC A, was neue Quests bei NPC B und C freischaltet – bis schließlich alle Aufträge eines Questhubs erfüllt sind. Nach diesem Muster klappern Sie die Gebiete häppchenweise ab. Das ist einerseits komfortabel und sorgt dafür, dass man sich nicht verzettelt, andererseits ist dies nicht gerade die innovativste Art der Questgestaltung. Dazu kommen die meist simplen Inhalte, wie sie auch jedes andere MMORPG bietet: „Bringe mir 10 hiervon und erschlage 8 davon." Die Story-Quests sind dagegen besser, erzählen sie doch die Hintergründe zu den Ereignissen in Telara recht schön. Ein wenig mehr Sprachausgabe hätte der Atmosphäre aber gutgetan.

Dafür ist die Navigation hervorragend gelöst. Zielgebiete lassen sich auf der Karte farbig anzeigen (besser noch als etwa in **Der Herr der Ringe Online**) und zusätzlich darf man Markierungen auf die Karte setzen. Infoboxen zu den Gegnern zeigen sofort, ob sie für eine Quest relevant sind, und auch die benötigte Anzahl wird darin angezeigt. Alles Dinge, die man auch von anderen Genre-Vertretern her kennt. In **Rift** findet man derlei Details jedoch gebündelt, so als wäre es das klare

SO FUNKTIONIERT DAS ÖFFENTLICHE QUESTSYSTEM IN RIFT

Chaotisch, aber gut: Mit Riss-Events, Invasionen und gegnerischen Brückenköpfen haben Sie drei Möglichkeiten, sich an der öffentlichen Monsterhatz zu beteiligen, um dabei wertvolles Tauschgut zu ergattern.

Coole Sache: Je nachdem, wie viele Spieler sich gerade in einer Questzone aufhalten, kommt es in **Rift** zu den unterschiedlichsten Riss-Events. Mal sind es nur kleine, schwächere Gegner, die erscheinen, mal scheint die ganze Spielwelt ein Armageddon zu erleben. Das damit verbundene Belohnungssystem spornt dazu an, sich rege am öffentlichen Riss-Treiben zu beteiligen.



ERFOLGREICHE TEILNAHME | Das kreisförmige Icon erscheint, sobald Sie in einer öffentlichen Questzone sind. Je besser Sie sich am Geschehen beteiligen, desto höher steigt die Wertungsanzeige (links). Ganz durchschaubar ist das dabei zugrundeliegende System für die teilnehmenden Spieler jedoch nicht.

ZUSAMMENGEWÜRFELT | Schlachtzuggruppen entstehen automatisch und auf Knopfdruck, wenn Sie an einem Riss-Event teilnehmen. Strukturiertes Teamplay findet dabei aber selten statt und ist auch kaum möglich, da man sich nur schlecht absprechen kann.

SCHERBENGLÜCK | Am Ende eines Riss-Events erhalten Sie spezielle Tauschobjekte oder auch magische Steine, um Ihre Ausrüstung zu veredeln. Mit den Tauschgegenständen marschieren Sie zum nächstbesten Händler für die sogenannten Ebenenwaren. Darunter finden sich mächtige Ausrüstungsgegenstände und Waffen, allerdings könnte das Angebot etwas umfangreicher sein.

ÜBERBLICK BEHALTEN | Auf der frei zoombaren Weltkarte sehen Sie jederzeit, was sich in Sachen Riss-Events und Invasionen gerade so tut. Die hier gezeigte Szene stellt einen großen Invasionsangriff dar. Jedes Symbol mit gekreuzten Schwertern repräsentiert eine Gegnergruppe. Die hellgrünen Wirbel kennzeichnen feste Riss-Öffnungen, während die grün-schwarzen Icons feindliche Brückenkopfstellungen darstellen. An manchen Spieltagen treten solche Ereignisse recht kurz hintereinander auf, was schon etliche ungeduldige Spieler auf die Palme gebracht hat: „Was, den Stützpunkt haben wir doch erst vor einer Stunde gesichert“, liest man dann im Chat. Es stimmt – die Intensität, Art und Weise der Events sind noch nicht optimal zu bezeichnen.

UNHEILVOLL | Größere Events, die etwa eine komplette Questzone betreffen, erkennen Sie schon daran, dass sich der Himmel verfinstert. Dazu erhalten Sie in der Regel einen zusätzlichen Questauftrag, bei dem es darum geht, einen mächtigen Boss zu besiegen, was für zusätzliche Spannung im Riss-Alltag sorgt.

Bestreben der Entwickler gewesen, möglichst viele gut funktionierende Features zu vereinen. Hier und da entdeckt man auch Verbesserungen, zum Beispiel beim Handeln. Wie im Genre üblich, sammelt sich im Laufe der Zeit jede Menge sogenannter „Trash-Loot“ im Inventar, also Krempel, den man erbeutet, der aber nur dazu dient, ihn für ein paar Münzen zu verkaufen. Im Händlermenü von **Rift** finden Sie eine kleine Schaltfläche, mit der sich alle Trash-Loot-Gegenstände auf einmal verkaufen lassen – ungemein praktisch. Auch beim Einsammeln der Beute selbst bietet **Rift** zusätzlichen Komfort. Wenn mehrere besiegte und zu plündernde Gegner beieinanderliegen, zeigt das Beutefenster den kompletten Inhalt all dieser Ziele an. Klasse gelöst!

Was Rift von den typischen Queststrukturen abhebt, sind die öffentlichen Riss-Events und -Invasionen. Neu ist die Idee, Spieler an festen Punkten zu Questgruppen zusammenzuschließen, nicht: Daran versuchte sich schon **Warhammer Online**, allerdings nicht sonderlich erfolgreich, da es immer schwieriger wurde, passende Mitspieler für eine öffentliche Quest zusammenzubekommen. In **Rift** kann es quasi an jeder Ecke passieren, dass sich plötzlich ein sogenannter Ebenen-Riss bildet, ein Portal, das einen Strom an Monstern in die Spielwelt spült. Diese generierten Gegner sind nicht untätig, ziehen durch die Questgebiete, errichten Brückenköpfe, ja, sie machen sogar ganze Questorte für gewisse Zeit unbrauchbar. Stets ist die Motivation für die Spieler da, sich mit den Rissen auseinanderzusetzen.

Zudem sorgen die Entwickler dafür, dass es zu regelrechten Invasionen kommt, bei denen zig solcher Risse gleichzeitig auftauchen, und unzählige Gegner, angeführt von mächtigen Bossgegnern, für Chaos sorgen. Ein Chaos, in das wir immer wieder gerne abtauchen. Ein Chaos, das erstaunlicherweise gut funktioniert, auch wenn die Spieler oft unkoordiniert durch die Gegend wuseln und einfach die ordnende Hand fehlt. Man schafft es letztlich, den Gegnerstrom zurückzudrängen, sich per Chat auf den nächsten Boss zu einigen, aus mehreren öffentlichen Gruppen unkompliziert einen Schlachtzug zu bilden und in einem großen Effektgewitter den Gegnern das Fell über die Ohren zu ziehen.

Großes Lob verdient die technische Umsetzung im Spiel, speziell bei den auftretenden Events. Auch wenn sich viele Monster und Spieler auf dem Bildschirm befinden, bleibt die Framerate in **Rift** stets angenehm hoch, Ruckelorgien, wie sie in **Der Herr der Ringe Online** bei erhöhtem Spieleraufkommen immer noch an der Tagesordnung



DEN KENN ICH DOCH | Prinz Hylas ist für die Geschichte der Wächterfraktion eine wichtige Figur. Die Ähnlichkeit mit einer berühmten **Warcraft**-Figur werten wir als Tribut der Entwickler an **WoW**.

EIN BISSCHEN WAS GEHT NOCH: UNSERE WUNSCHLISTE FÜR RIFT

Meckern kann man bei Trion Worlds sehr gutem MMORPG nur auf ganz hohem Niveau; es sind Kleinigkeiten, die wir aber gerne verbessert sehen würden.

- **Mehr Reisekomfort** – die im Spiel vorhandenen Reiseportale sind zu spärlich gesät. Gerade im höheren Levelbereich verbringt man zu viel Zeit damit, den gewünschten Zielort zu erreichen.

- **Weniger sinnlose Mobangriffe** – was auf Dauer nervtötend sein kann, ist die Tatsache, dass die Monster Ihre Figur immer angreifen, selbst wenn das Vieh Level 10 und Ihr Charakter auf Stufe 50 ist. Dies führt dann zu ödem Gekloppe und hält nur unnötig auf.

- **Mehr Questabwechslung** – die Spielwelt gibt so viel mehr her, als bei den normalen Quests nur stumpf x Monster zu hauen oder y Gegenstände zu besorgen. Hier darf sich Trion Worlds gerne noch etwas ins Zeug legen und ein bisschen mehr Hirnschmalz in unterhaltsame Aufgaben investieren.

- **Kartenoptimierung** – es ist zwar schön, dass man sich auf der Minikarte Symbole für Orte und Personen einblenden kann, aber viel nützlicher wäre das auf der Weltkarte.

- **Inventarverbesserung** – die Beutel füllen sich schnell mit Plunder, Ausrüstung, Handwerksgegenständen. Alles wandert kreuz und quer hinein. Hilfreich wären zum einen eine praktische Sortierfunktion und zum anderen eine deutliche, farbliche Unterteilung der Icons.

sind, gibt es höchst selten. Doch was geschieht, wenn man zum hundertsten Mal eine Invasion zurückgedrängt, einen Riss geschlossen, einen Weltboss gelegt hat? Wie wird es sein, wenn die Startgebiete nur noch mit wenigen Spielern bevölkert sind? Verkommt dann das bis jetzt noch andauernde „Schlachtgefühl" zum „langweiligen Geplänkel"? Schwer zu sagen, schließlich sind Online-Rollenspiele in der Lage, sich weiterzuentwickeln, das gilt mit Sicherheit auch für **Rift**.

Schurken mit Heilfähigkeiten, Kleriker als Schadensausteiler – die Spezialisierungsmöglichkeiten bei den vier Berufungen Magier, Kleriker, Krieger und Schurke sind groß. Für jede Grundklasse stehen acht Talentbäume (Seelen) und ein spezieller PvP-Talentbaum zur Wahl. Bis zu drei davon lassen sich gleichzeitig für Ihren Charakter nutzen. Diese Kombinationen dürfen Sie zudem abspeichern und jederzeit beim Trainer komplett zurücksetzen – ein Traum für Spieler, die gerne mit vielen Talenten experimentieren möchten, für unentschlossene Naturen und Genre-Einsteiger ein zunächst unüberschaubarer Fertigkeitenwust.

Hört man sich im Chat von **Rift** um, gibt es zwiespältige Meinungen zum Klassensystem: „Viel zu viele unnütze Talente" sagen die einen, „absolut genial, dieses Seelensystem" die anderen. Ausbalanciert ist die Sache keinesfalls, das zeigen schon die ersten Talentanpassungen durch Patches; und das wird sicher auch noch eine ganze Weile so bleiben.

Damit die Abwechslung nicht auf der Strecke bleibt, bietet **Rift** entsprechend weitere Inhalte. Etwa die PvP-Gefechte für zwischendurch, in instanzierten Schlachtfeldern inszeniert, so wie es auch in **World of Warcraft** oder **Guild Wars** üblich ist. Die Kloppereien mit anderen Spielern bieten keine spektakulären Neuerungen, funktionieren aber durchweg gut und sind kurzweilig. Auch die ersten Instanzen, die wir bislang erlebt haben (pro Questregion gibt es mindestens ein solches Verlies) haben uns Spaß gemacht, lassen allerdings das letzte Quäntchen Klasse vermissen. Jäger und Sammler toben sich beim recht simpel gehaltenen Handwerkssystem aus oder suchen die Welt nach versteckten Artefakten ab, um vollständige Sammlungen gegen Belohnung einzutauschen. Für Gilden gibt es ein eigenes Erfolgssystem, das zusätzliche Talente freischaltet, bislang vermissen wir jedoch noch Details, zum Beispiel eine Gildenbank.

Auch beim Raid-Content für High-Level-Charaktere geht sicher noch mehr. So gibt es derzeit nur eine Raid-Instanz gegen den mächtigen Drachen Grünschuppe. Da jedoch insgesamt sechs solcher Drachen bekannt sind, die auch stets in der Story thematisiert werden, darf man sich schon auf weitere Raid-Instanzen freuen. Daneben stehen noch sechs sogenannte Rift-Raids zur Wahl. Diese lösen die Spieler selbst mithilfe von speziellen Gegenständen in den High-Level-Gebieten aus. Neben der eigentlichen Raid-Gruppe dürfen auch zusätzliche Spieler an einem solchen Event teilnehmen, die wertvolle Beute bleibt jedoch der auslösenden Raid-Gruppe vorbehalten, alle übrigen Teilnehmer erhalten die bei Riss-Ereignissen üblichen Tauschgegenstände. Ein so großes Content-Loch wie einst bei **Age of Conan** gibt es daher nicht, wenngleich sich das Questangebot für hochstufige Charaktere durchaus noch verbessern ließe.

Ist Rift damit das Rundum-sorglos-Paket für alle Online-Rollenspieler? Sicher nicht, denn das perfekte und jeden zufriedenstellende Spiel gibt es nicht. Hardcore-Spieler etwa leveln sich viel zu rasant durch Telara, legen Raid-Bosse nach nur einer Woche Spielzeit und sorgen sich um genügend Content-Nachschub. PvP-Puristen hingegen wünschen sich mehr Schlachtfelder und pochen auf interessantere PvP-Quests. Doch wer es etwas gemütlicher angehen lässt, erhält eine erfreulich gut funktionierende Alternative im Genre der Online-Rollenspiele. Das gilt erst recht, wenn man bedenkt, dass **Rift** gerade mal den ersten Monat seit seiner Veröffentlichung erlebt hat und Trion Worlds schon an weiteren Spielinhalten werkelt. ❑

MEINE MEINUNG |

Stefan Weiß



„Gut geschnürtes Abenteuerbündel!"

Entwickler Trion Worlds hat es gut verstanden, sich an bewährten Mechanismen und Inhalten anderer Online-Rollenspielgrößen zu bedienen, anstatt den Versuch zu starten, das Genre neu zu erfinden. So fühlt man sich sofort in Telara heimisch und weiß, was zu tun ist. Klar sind noch Verbesserungen möglich, so funktionieren nun mal Online-Rollenspiele, da ist nicht von Tag 1 an alles absolut perfekt. Doch es bleibt Trion Worlds unbenommen, mit **Rift** ein sauber produziertes und vor allem unterhaltsames Spiel geschaffen zu haben, das die Entwickler jetzt in aller Ruhe mit weiteren Inhalten ausbauen und verfeinern können. Bis es so weit ist, erkunde ich die Weiten der Spielwelt, schlage zusammen mit Gleichgesinnten die Horden von Regulos in die Flucht und erfreue mich daran, meine Charaktere zu verbessern.

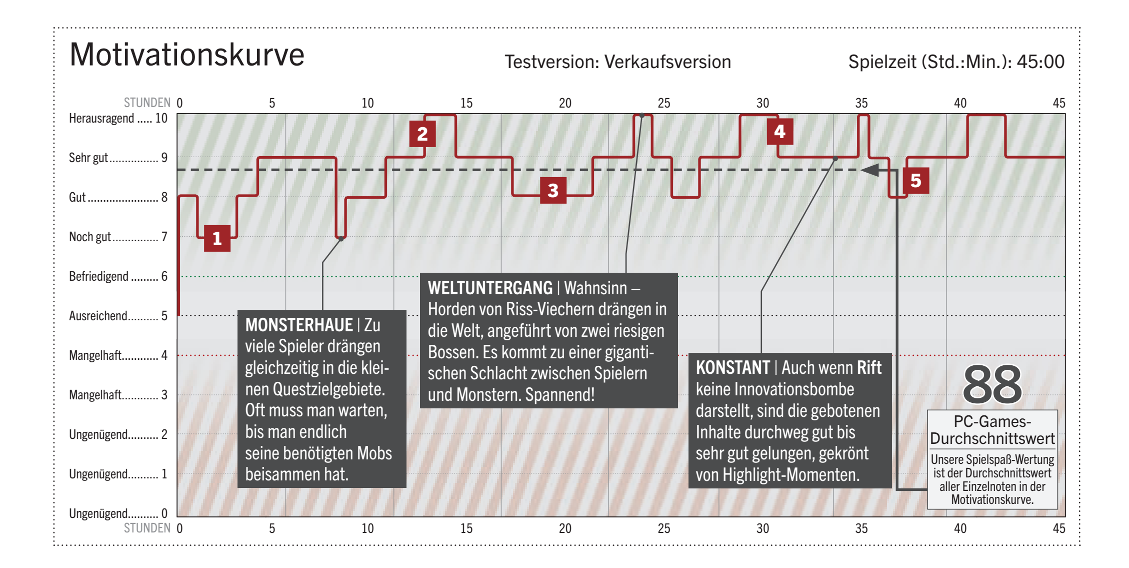


SCHICK | Der Charakterbildschirm erlaubt es Ihnen, Ihre Figur nach eigenen Vorstellungen zu gestalten. Viele Schieberegler und Farbeinstellungen sorgen für Individualität.

1 **ETWAS LAHM** | Im Startgebiet gibt sich **Rift** zunächst ein wenig altbacken. Kennt man irgendwie alles schon und der Funke springt noch nicht so ganz über.

Motivationskurve

Testversion: Verkaufsversion | Spielzeit (Std.:Min.): 45:00



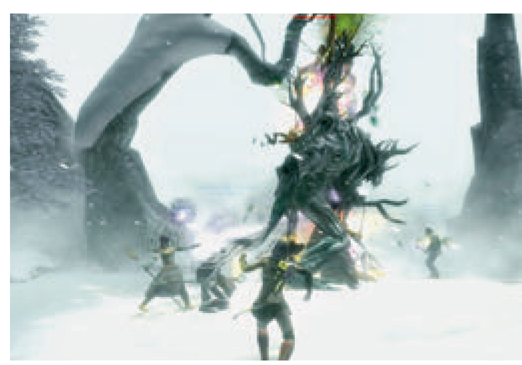




2 **FEUER UND FLAMME** | Wir schließen uns mit anderen Spielern zusammen, um gemeinsam Risse zu schließen, was viel Spaß macht.



3 **KLICKEREI** | Das Crafting-System ist nicht sonderlich spektakulär, erfüllt aber seinen Zweck.

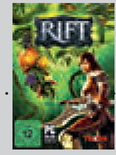


4 **GIB IHM SAURES** | Instanzen „clearen“, Bosse legen, epische Beute einheimsen – **Rift** setzt bewährte MMORPG-Inhalte gekonnt ein. Wem die Kämpfe auf Dauer zu einfach sind, der darf sich im Expertenmodus an weitaus anspruchsvolleren Gegnern versuchen.



5 **FÜR ZWISCHENDURCH** | Die klein gehaltenen Schlachtfelder sorgen für kurzweilige PvP-Gefechte. Die große Innovation bieten sie nicht, stellen aber eine gute Gelegenheit dar, um beispielsweise verschiedene Skillungen auszuprobieren.

RIFT



Ca. € 40,-
4. März 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Online-Rollenspiel
Entwickler: Trion Worlds
Publisher: Trion Worlds
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Sie benötigen einen Spiel-Account und ein gültiges Abo.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Abgesehen von einigen schwach texturierten Objekten sehr schön dargestellte Spielwelt und Figuren.
Sound: Stimmige Soundkulisse, schöner Soundtrack, wenig Sprachausgabe
Steuerung: Frei konfigurierbare Benutzeroberfläche, MMORPG-Standard

ABONNEMENT-OPTIONEN

Monatliches (€ 12,99), dreimonatiges (€ 35,97) oder sechsmonatiges Abo (€ 59,94) möglich. Zudem gibt es Gametime-Cards (60 Tage für ca. € 25,- oder 30 Tage für ca. € 15,-).

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Duo E6600/Athlon 64 5000+, Geforce 8600 GT/Radeon x1950 Pro, RAM: 2 GB (XP)/4 GB (Vista/7)
Empfehlenswert: Core 2 Quad Q9300/Phenom II X4 940 BE, Geforce GTX 460/Radeon HD 5770, RAM: 4 GB (XP/Vista/7)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Wilde Kämpfe gehören in **Rift** zur Tagesordnung. Fantasytypisch prägen übertriebene Monsterdarstellungen das Bild. Blut wird im Spiel jedoch grün dargestellt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Kurz gesagt: einwandfrei! Keine Abstürze oder massive Serverausfälle zu verzeichnen, allenfalls Warteschlangen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Vereint gekonnt bewährte Spielinhalte von Online-Rollenspielen
- ➕ Sehr flexibles Talentsystem
- ➕ Gut funktionierende öffentliche Eventereignisse
- ➕ Bietet viel Abwechslung (Questen, Raiden, Craften, Sammeln)
- ➕ Technisch einwandfrei und sorgfältig umgesetzt
- ➕ Motivierende Bosskämpfe und versteckte Mini-Spiele
- ➖ Viele einfallslose Standardquests
- ➖ Für Hardcore-Spieler zu schnell durchzuspielen
- ➖ Wer große Innovation erwartet, wird etwas enttäuscht sein.

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **88**

Von: Peter Bathge

Hart, aber fair: ein Spiel für alle, die sich gerne online mit anderen messen – gratis.



REIZÜBERFLUTUNG | Zaubereffekte und Texteinblendungen lassen Sie in den hektischen Gefechten leicht den Überblick verlieren.

Bloodline Champions

Action-Rollenspiel? **Defense of the Ancients**-Klon? Isometrischer Multiplayer-Shooter? Es ist gar nicht so einfach, **Bloodline Champions** in eine Genreschublade zu stecken. Am ehesten lässt sich das Spiel der ehemaligen Hobby-Entwickler Stunlock Studios wohl als auf den Wettbewerb zugeschnittenes Online-Actionspiel bezeichnen. Ohne überflüssige Extras und mit einer Lernkurve, so steil wie die Eiger-Nordwand.

Duelle gegen menschliche Spieler stehen bei dem in der Basisversion kostenlosen Spiel (siehe Kasten „Das Bezahlsystem“) im Zentrum. Im Team Deathmatch treten zwei Gruppen mit jeweils bis zu fünf Mitgliedern gegeneinander an. Eine Spur taktischer geht es in den Modi Capture the Artifact (die Spieler müssen ein Artefakt aus der feindlichen Basis holen und gleichzeitig das eigene Lager verteidigen) sowie Conquest (in dem es gilt, drei Kontrollpunkte zu erobern und zu halten) zu. Während für das Deathmatch acht Arenen bereitstehen, müssen CtA und Conquest mit jeweils zwei Karten auskommen.

Vor Spielstart entscheiden Sie sich für eine von 20 Klassen, unterteilt in Nah- und Fernkämpfer, Heiler sowie Defensivspezialisten (im Online-Jargon Tanks genannt). Jede Profession besitzt sechs Spezialfähigkeiten plus ein mächtiges Ultima-Talent, das sich im Kampf durch Treffer auflädt. Die Klassen fordern Ihnen jeweils eine andere Taktik ab; um erfolgreich zu sein, müssen Sie sich mit den Besonderheiten der Helden vertraut machen. Der Engineer etwa bringt sich mit seinem Jetpack aus der Gefahrenzone und grillt Gegner per Flammenwerfer. Der Stalker setzt auf blitzschnelle Angriffe, für die er sich zum Ziel teleportiert. Und wenn der Blood Priest nicht gerade seine Verbündeten verarztet, saugt er Feinden die Lebensenergie ab. Den Umgang mit den Klassen erlernen Sie fernab der Online-Hektik in spannungsarmen Einzelspielerpartien gegen Bots; das Tutorial beschränkt sich auf die Grundzüge der Steuerung und verweist für den Rest auf die umfangreiche, aber trocken präsentierte Wissensbibliothek.

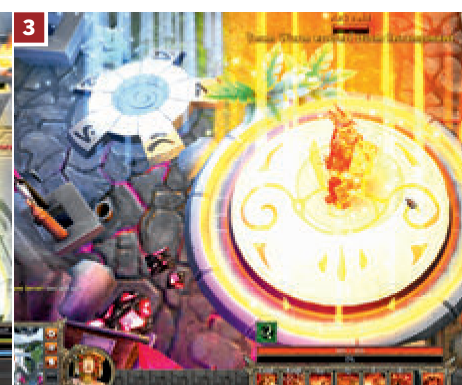
Vergleichbarkeit und Balance lagen den Entwicklern offensichtlich am Herzen: Jede Fähigkeit besitzt feste Werte für Schaden, Heileffekt, Wirkungsdauer und Wiederaufladezeit, Zufallsfaktoren gibt es nicht. Dazu erfahren Sie anhand von detaillierten Statistiken, wie sich jeder Teilnehmer einer Partie im Einzelnen geschlagen hat. Zwar sammelt

1


TIEFSCHLAG | In den ersten Ranglistenspielen bekommen wir unsere Grenzen aufgezeigt. Das Spiel verzeiht keine Fehler.

2


UMGEWÖHNUNG | Jede Klasse erfordert eine andere Vorgehensweise. Als Heiler halten wir uns vorzugsweise im Hintergrund.

3


MANGELERSCHEINUNG | Für die beiden interessantesten Spielmodi Domination und Capture the Artifact gibt es zu wenige Karten.

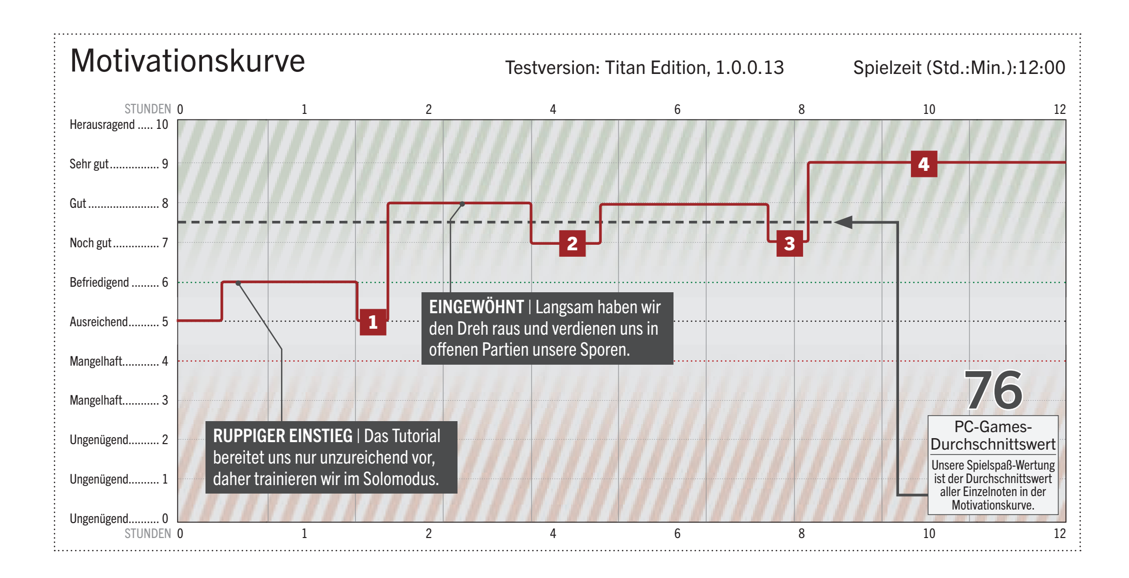
DAS BEZAHLSYSTEM

Bloodline Champions setzt auf das Free2Play-Prinzip: Das Grundspiel ist gratis; zwei kostenpflichtige Sondereditionen bieten zusätzliche Inhalte.

Mit der Basisversion erhalten Spieler Zugriff auf alle Karten und Spielfunktionen, allerdings stehen nur vier Klassen zur Auswahl, die jede Woche wechseln. Weitere Figuren aktivieren Sie mit sogenannten Bloodcoins; pro Woche verdienen Sie durch Siege bis zu 9.000 Stück, eine Klasse kostet 17.000. Alternativ erwerben Sie gegen reale Währung Funcom-Punkte, falls Sie nicht warten wollen, bis Sie genug Bloodcoins beisammen haben.

Die Champion Edition des Spiels bietet Zugriff auf alle Klassen und kostet € 29,99. Für € 89,99 erhalten Sie die Titan Edition, die Ihnen unter anderem einen Rabatt im Shop, eine um zehn Prozent höhere Verdienstrate der Bloodcoins sowie Zugriff auf alle künftigen Helden gewährt.

http://www.bloodlinechampions.com



Ihr Charakter durch absolvierte Duelle Punkte und steigt in der Stufe auf, dadurch erhält er aber keinerlei Vorteile. Auf Wunsch erwerben Sie andere Waffen oder Rüstungen, dabei handelt es sich allerdings nur um unterschiedliche Texturen ohne spielerische Auswirkungen. So hat ein Level-1-Neuling die gleichen Chancen wie ein erfahrener Veteran; über den Sieg entscheidet allein das Wissen um die Vor- und Nachteile der eigenen Klasse und das Geschick im Umgang mit der nicht immer perfekten Steuerung.

Genaues Zielen und flinke Ausweichbewegungen sind ebenso wichtig wie die Zusammenarbeit im Team. In diesem Punkt ist **Bloodline Champions** vorbildlich; für Ranglistenspiele lassen sich feste Gruppen bilden, ein integrierter Sprachchat sorgt für eine einfache Verständigung über die Kombination von Skills und die Wahl des nächsten Angriffziels. Dazu kommt eine Beobachterfunktion. Die Matches sind kurz und schnell entschieden, die regelmäßig in den Ausgangszustand zurückversetzte Rangliste fördert den Wettbewerb. Dabei sorgt das automatische Matchmaking dafür, dass hauptsächlich Spieler mit einem vergleichbaren Erfahrungswert gegeneinander antreten. Fairness geht hier eben über alles. ❑



AUFSTIEG | Mit einer festen Gruppe versuchen wir uns erneut an den Ranglistenspielen. Die Klassen sind auf das Zusammenspiel ausgelegt; erfolgreiches Teamplay sorgt für eine tiefe Befriedigung.

MEINE MEINUNG |

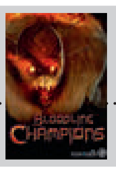
Peter Bathge



„Anspruchsvolle Duelle für Teamspieler"

Zuerst dachte ich, **Bloodline Champions** wäre ein klickintensives Online-Rollenspiel à la **Mythos**. Doch statt Levelaufstiegen und Charakterbildung stehen hier der Wettbewerb und die perfekte Beherrschung der vorgegebenen Fähigkeiten im Mittelpunkt. Dabei haben es Einsteiger schwer, in den oft innerhalb weniger Minuten entschiedenen Kämpfen zu punkten. Das ausgiebige Studium der Klassen und ihrer Fähigkeiten ist ein Muss, falls Sie in der Rangliste aufsteigen wollen. Als Mitglied eines erfahrenen Teams sorgen die Auseinandersetzungen nach ausgiebiger Übungsphase allerdings für Kurzweil abseits einschlägiger Multiplayer-Shooter. Zu dumm, dass die Übersicht im Gewimmel der Zaubereffekte und Spielfiguren während der hektischen Schlachten so eingeschränkt ist. Auf diese Weise entscheidet manchmal eben doch das Glück, ob ich den Gegner treffe – doppelt schade, da das Spiel dieses Zufallselement ansonsten so erfolgreich aus den Gefechten verbannt hat.

BLOODLINE CHAMPIONS



Basisversion gratis
13. Januar 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Actionspiel
Entwickler: Stunlock Studios
Publisher: Funcom
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Das Spiel lässt sich kostenlos herunterladen. Etwaige Transaktionen sind an einen Online-Account gebunden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Stimmige Arenen und ordentliche Zaubereffekte, aber polygonarme Charaktere und niedrig aufgelöste Texturen
Sound: Unauffällige Musikberieselung, vor allem im Kampf
Steuerung: Die WASD-Steuerung in Verbindung mit der Vogelperspektive ist gewöhnungsbedürftig.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Team Deathmatch, Capture the Artifact und Conquest auf zwölf Karten
Zahl der Spieler: 2 bis 10

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): Pentium 4 3,2 GHz, 1 GB RAM (XP), 2 GB RAM (Vista, 7), Geforce 6000/Ati HD2000,
Empfehlenswert (Herstellerangaben): Dualcore-Prozessor, 2 GB RAM, Geforce 8000/Ati HD2000

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Spielfiguren beharken sich mit zahlreichen Nahkampf- und Distanzwaffen, beim virtuellen Ableben spritzt Blut und ein Todesschrei ertönt. Die leicht comicartige Aufmachung und die isometrische Kameraperspektive entschärfen die Gewalt aber.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Während der gesamten Spielzeit traten keine Bugs oder Abstürze auf. Allerdings führte die Auto-Balance-Funktion teilweise zu absurden Teamzusammenstellungen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Von Zufallsfaktoren befreite Kämpfe, in denen es allein auf das eigene Können ankommt
- ➕ Starker Fokus auf Teamplay
- ➕ 20 gut ausbalancierte Klassen
- ➕ Gelungenes Matchmaking bei Ranglistenspielen
- ➕ Faires Bezahlsystem
- ➖ Fummelige Steuerung
- ➖ Übersicht geht leicht flöten
- ➖ Lange Eingewöhnungsphase und unzureichende Hilfestellungen
- ➖ Zu wenige Karten für Capture the Artifact und Conquest
- ➖ Allenfalls zweckmäßige Optik

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **76**



BINNENHANDEL | Mit Ochsenkarren liefern Sie Waren zu Hanseaußenposten im Landesinneren. Bis zu acht dieser Vorposten können Sie erschließen und mit Gütern versorgen.

Patrizier 4: Aufstieg einer Dynastie

Von: Viktor Eippert

Koop-Modus, Inlandshandelsrouten, Szenarien und noch mehr. Aufstieg einer Dynastie hat viel zu bieten.

Abseits von Fußballmanager-Spielen ist die Anzahl der Wirtschaftssimulationen inzwischen stark zusammengeschrumpft. Mit **Patrizier 4** wirkten Kalypso und Gaming Minds dieser Entwicklung entgegen und belebten eine der erfolgreichsten deutschen Wirtschafssimulationen wieder. Obwohl **Patrizier 4** in unserem Test vor einem halben Jahr insgesamt einen sehr guten Eindruck hinterließ, fielen auch negative Dinge auf. Und genau an diesen Kritikpunkten setzen die Entwickler an und bessern nun mit dem Add-on **Aufstieg einer Dynastie** nach.

Die Erweiterung ergänzt **Patrizier 4** zum Beispiel um einen kooperativen Mehrspielerpart, der Ihnen die Möglichkeit gewährt, Ihr Handelsimperium mit bis zu drei Mitspielern gemeinsam zu verwalten. Die richtigen Partner und eine rege Kommunikation vorausgesetzt, macht die Arbeitsteilung ordentlich Spaß und ist vor allem in späteren Spielphasen, wenn Ihr Unternehmen den Großteil des Hanseraums umfasst, sehr hilfreich. Und das Beste daran: Durch das Drop-in-/Drop-out-System steht die Tür für Ihre Freunde jederzeit offen, ohne das Beenden Ihrer Partie nötig zu machen. Näheres zum Mehrspielerteil erfahren Sie im Kasten auf der folgenden Seite. Dass Sie immer noch nicht wie in **Patrizier 2** gegeneinander wirtschaften dürfen, bleibt jedoch ein Wermutstropfen. Denn Konkurrenz belebt das Geschäft! Aber wer weiß, vielleicht liefert Gaming Minds diese Möglichkeit in einer zweiten Erweiterung nach.

Ebenfalls neu ist das umfangreiche Landhandelssystem, das in der Endphase des Spiels neue Herausforderungen bietet. Wenn Sie das Vertrauen der Landesfürsten der jeweiligen Hanseregionen gewinnen, bieten Ihnen die hohen Herren irgendwann an, eine Handelsroute zu einer Stadt im Landesinneren einzurichten. Erschließen Sie solch eine Route, fungieren die Städte innerhalb des Landes genauso wie die Hanseniederlassungen an der Küste. Sie errichten also auch dort Kontore, bauen Betriebe auf und treiben Handel. Wer fleißig um die Gunst der Fürsten buhlt, kann bis zu acht verschiedene Inlandsstädte wie Berlin oder Mering erschließen und bis zu 26 Landhandelsrouten nutzen. Diese werden dann mit Ochsenkarren befahren, die Sie ebenso wie Handelsschiffe zunächst in den Küstenstädten bauen und dann bei Bedarf zu Konvois zusammenfassen. Automatische Handelsrouten sind mit den Ochsentrecks ebenfalls möglich.

Da Sie mit Ihren Karawanen allerdings durch die Ländereien der

ALLES RUND UM DEN MEHRSPIELERPART

Viele Fans der Patrizier-Reihe bemängelten den fehlenden Mehrspieler-Modus in Patrizier 4. Aufstieg einer Dynastie liefert ihn nun endlich nach. Und zwar so, wie er in Patrizier bisher noch nie vorkam: als Koop-Modus.

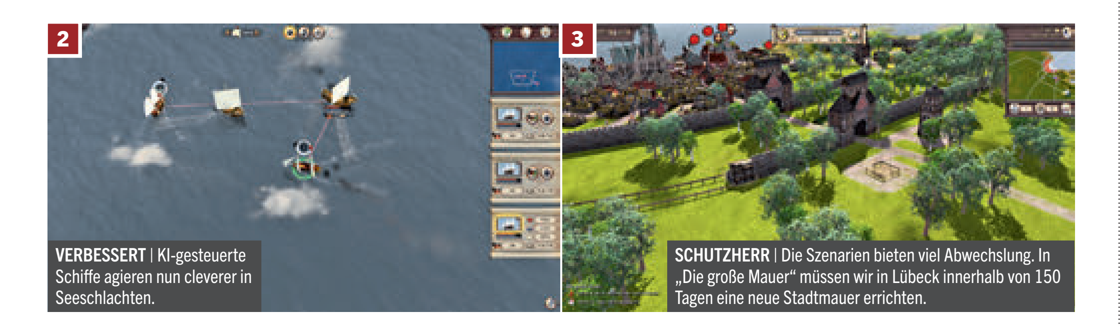
Im späteren Spielverlauf kann es schon mal vorkommen, dass man vor lauter Städten, Flotten und Betrieben ein wenig den Überblick über sein riesiges Handelsimperium verliert. In solchen Fällen kommt der Mehrspieler-Modus gerade recht. Dieser ermöglicht Ihnen, mit bis zu drei Mitspielern über Ihr Unternehmen zu wachen. Dank des dynamischen Systems kann jederzeit ein Spieler in Ihre derzeit laufende Partie einsteigen und seines Amtes walten. Sie sparen sich also den Umstand, ein komplett neues Spiel zu beginnen und sich erneut mühsam hochzuwirtschaften. Praktisch!

Für einen reibungslosen Ablauf ist allerdings eine sehr gute Absprache über den integrierten Text- oder Voicechat nötig. Denn jeder Spieler hat vollen Zugriff auf die Unternehmenskasse, alle Schiffskonvois und sämtliche Kontore. Die Spieler sollten daher von vornherein ganz klar vereinbaren, wer welchen Part der Landkarte übernimmt und über welche Geldsumme er verfügen darf.

Damit sich nicht jeder x-beliebige Möchtegernhändler unerlaubt in Ihr Spiel einklinkt, können Sie vor Spielbeginn in den Optionen einstellen, ob Ihr Spiel online, im LAN oder gar nicht verfügbar sein soll. Auch zwischen einem privaten und öffentlichen Modus kann gewechselt werden. Die private Einstellung sorgt dafür, dass andere Spieler Ihre Partie nur dann finden, wenn sie Ihren exakten Benutzernamen in die Suchzeile eintippen. Um den Modus nutzen zu können, benötigen Sie einen kostenlosen Account bei Kalypso, der bei jedem Start von **Patrizier 4** abgefragt wird.



MAXIMALE KONTROLLE | Im Optionsmenü können Sie haarklein einstellen, unter welchen Bedingungen Ihre Partie für weitere Spieler offensteht.



2 **VERBESSERT** | KI-gesteuerte Schiffe agieren nun cleverer in Seeschlachten.

3 **SCHUTZHERR** | Die Szenarien bieten viel Abwechslung. In „Die große Mauer" müssen wir in Lübeck innerhalb von 150 Tagen eine neue Stadtmauer errichten.

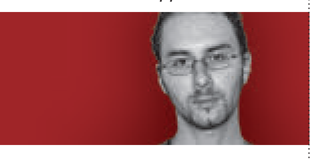
Könige und Grafen fahren und diese von Natur aus gierige Individuen sind, plündern sie Ihre Trecks von Zeit zu Zeit mit Soldaten. Um mit diesen Angriffen fertig zu werden, bleiben Ihnen gleich drei Optionen: Entweder Sie heuern in der Taverne Eskorte-Söldner an, die Ihre Ochsenkarren und die darauf befindlichen Güter im Fall eines Überfalls schützen. Oder Sie stellen sich gut mit den Adeligen, indem Sie Aufträge für sie erfüllen. Eine dauerhafte Lösung des Problems erreichen Sie durch den Kauf der Provinzen, durch die die Handelsstraße führt. Das ist allerdings mit immensen Geldsummen verbunden und bedarf ebenfalls eines hohen Ansehens bei dem Landesfürsten, dem Sie das Land abkaufen.

Abseits der Kampagne und des Endlosspiels locken nun zudem sechs Szenarien. Diese geben Ihnen Aufgaben vor, die Sie in einer gewissen Zeitspanne erfüllen müssen. Unter anderem verdingen Sie sich darin als Piratenjäger, gründen neue Hansestädte oder beweisen in einer Wette ihr Geschick als Meisterhändler. Die Zeitvorgaben sind knapp bemessen, was die Szenarien angenehm fordernd gestaltet.

Darüber hinaus bügelt die Erweiterung kleinere Unzulänglichkeiten des Hauptspiels aus, fügt ein paar Detailverbesserungen hinzu und erweitert das Repertoire an Aufträgen. Besonders positiv fiel uns während des Tests von **Aufstieg einer Dynastie** auf, dass die KI in den Seekämpfen jetzt etwas geschickter agiert. Wo Sie in automatischen Kämpfen zuvor sogar mit einer deutlichen Übermacht gegen Piraten verloren, fällt das Kampfergebnis von KI-gesteuerten Seekämpfen nun wesentlich glaubwürdiger aus. ❑

MEINE MEINUNG |

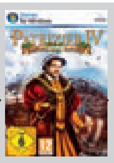
Viktor Eippert



„Eine gelungene Erweiterung"

Ein großes Problem von **Patrizier 4** war, dass man vergleichsweise schnell alles erreichte und schon bald nach neuen Aufgaben lechzte. Mit dem umfangreichen Landhandel, den neuen Aufträgen und den interessanten Szenarien erhalten unterforderte Meisterhändler neue Ziele. Auch der Koop-Modus ist eine schöne Idee. So kann ich mir mit einem Freund die Hanse in zwei Hälften teilen und jeder von uns kann sich ganz auf sein eigenes kleines Sub-Unternehmen konzentrieren. Also, Segel setzen und volle Fahrt voraus – es gibt wieder viel Arbeit in der Hanse!

PATRIZIER 4: AUFSTIEG EINER DYNASTIE



Ca. € 30,-
31. März 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Wirtschaftssimulation
Entwickler: Gaming Minds
Publisher: Kalypso Media
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Keycode-Abfrage. Zusätzlich kann ein Kalypso-Konto erstellt werden, das für Updates und den Mehrspieler benötigt wird.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die Landkarte wurde überarbeitet und Charakterporträts wurden hinzugefügt.
Sound: Die Musik ist durchwachsen und wird oftmals vom Sound der Videoeinblendungen überdeckt. Die Geräusche sind etwas zu aufdringlich.
Steuerung: Bis auf die hakelige Steuerung beim Konfigurieren der Handelsrouten funktioniert alles einwandfrei.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Im Koop-Modus leiten Sie mit bis zu drei Mitspielern ein gemeinsames Unternehmen und teilen sich die Aufgaben auf.
Zahl der Spieler: 2 bis 4

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

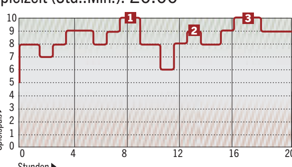
Minimum: Pentium4 mit 2,0 GHz, 1 GB RAM, Radeon X1000/Geforce 6
Empfehlenswert: Intel Core 2 Duo mit 2,6 GHz, 2 GB RAM, Radeon X1900/ Geforce 7900

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 6 Jahren
Die einzigen Kampfhandlungen finden bei Seeschlachten und Städtebelagerungen statt. Gewalt sieht man dabei jedoch keine.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 2.0
Spielzeit (Std.:Min.): 20:00



Die uns zur Verfügung gestellte Version lief ohne Abstürze. Auch Bugs kamen uns keine unter.

PRO UND CONTRA

- ➕ Koop-Mehrspieler-Modus mit praktischem Drop-in-/Drop-out-System
- ➕ Umfangreicher Landhandel
- ➕ Viele gute Detailverbesserungen
- ➕ Optimierte Schiffs-KI
- ➖ Im Mehrspieler-Modus zu konkurrieren ist immer noch nicht möglich.
- ➖ Die Kampagne hebt sich nach wie vor kaum vom Endlosspiel ab.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **86**

Von: Patrick Schmid

Säbelzahntiger und Mammuts in der Wüste? Wildlife Park 3 macht's möglich!



WIE SÜSS! | Säbelzahntiger-Babys brauchen viel Aufmerksamkeit, locken aber auch viele Besucher an.

Wildlife Park 3

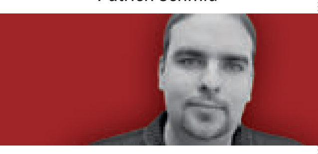
Zoobesitzer zu sein ist in **Wildlife Park 3** gar nicht so einfach. Sie müssen sich nämlich nicht nur um die lieben Tierchen kümmern, von denen das Spiel mit 25 verschiedenen Arten einige zu bieten hat, nein, Sie müssen darüber hinaus zahlendes Publikum in Ihren Park locken, damit Sie Elefant, Gnu und Säbelzahntiger auch finanzieren können. Bei „Säbelzahntiger" handelt es sich übrigens nicht um einen Schreibfehler, tatsächlich dürfen Sie – dank einer Forschungsoption – die ausgestorbenen Katzen mit den überlangen Zähnen selbst züchten.

Die meisten Tierpark-Simulationen richten sich hauptsächlich an jüngere Spieler und begeistern vor allem mit putzigen Tierchen und hübschen Animationen. Zwar geizt auch **Wildlife Park 3** nicht mit solcherlei Niedlichkeiten, doch hinter der Fassade schlummert eine durchaus ernste und anspruchsvolle Wirtschaftssimulation. Neben der Tier- und Pflanzenpflege müssen Sie sich nämlich auch um die Besucher kümmern – und die sind teilweise deutlich schwerer zufriedenzustellen als so mancher Vierbeiner. Glücklicherweise bietet das Spiel dafür eine große Auswahl an Besucher-Einrichtungen; von einfachen Toiletten bis zum Zeppelin ist alles dabei und Sie bestimmen für jedes einzelne Geschäft die Preise sowie das Angebot – da wartet viel Arbeit!

Optisch kann das von B-Alive entwickelte **Wildlife Park 3** durchaus gefallen. Die Tier-Animationen sind gut gelungen und auch der generelle Grafikeindruck ist sehr passabel. Optional dürfen Sie sogar in der Ego-Perspektive durch Ihren eigenen Park schlendern und Tiere beobachten – ein nettes Feature. Aus der Nähe betrachtet fallen dann jedoch auch die etwas matschigen Bodentexturen stärker auf, was aber zu verschmerzen ist, da man ja die Tiere und nicht den Boden anschauen will. Ebenfalls gut gelungen ist die Einzelspieler-Kampagne, die insgesamt 20 abwechslungsreiche Missionen bietet. Natürlich dürfen Sie wahlweise aber auch im Freies-Spiel-Modus ohne Restriktionen und vorgegebene Ziele Ihren Park aufbauen und managen. ❑

MEINE MEINUNG |

Patrick Schmid



„Besuchermanagement steht im Vordergrund."

Notiz an mich selbst: Gnus und Tiger in einem Gehege, das ist keine gute Idee! Überhaupt erfordert **Wildlife Park 3** einiges an Ausprobiererei, denn erst wenn Sie Feedback von den Besuchern bekommen, erhalten Sie Aufschluss über den Beliebtheitsgrad von Tieren und Einrichtungen. Deshalb verbringt man deutlich mehr Zeit damit, das zahlende Publikum zufriedenzustellen, der Tier-Management-Part funktioniert irgendwann fast von selbst. Eine ernsthafte Frage müssen sich die Entwickler aber noch gefallen lassen: Warum zum Geier darf ich nicht jederzeit speichern, sondern nur, wenn ich das Spiel verlasse? Das nervt tierisch!



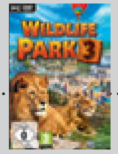
LEHRREICH | Zu jedem Tier können Sie zahlreiche Informationen abrufen. Einige davon müssen Sie beim Anlegen von Gehegen zwingend beachten.



WIMMELBILD | In einem fertigen Park sind massenhaft Besucher und Tiere unterwegs, da heißt es Übersicht behalten und gezielt wirtschaften!

WILDLIFE PARK 3

Ca. € 40,-
25. März 2011



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Aufbau-Strategie
Entwickler: B-Alive
Publisher: Deep Silver
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: ProtectDisc, DVD muss zum Starten im Laufwerk liegen. Keine Online-Aktivierung nötig.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Putzige Tierchen, nette Animationen, aber auch matschige Bodentexturen
Sound: Die Hintergrundmusik geht in Ordnung, die Tiergeräusche sind aber eher schwach.
Steuerung: Einige Menüs sind arg verschachtelt und besonders die Geländewerkzeuge steuern sich zu schwammig.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

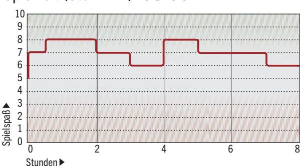
Minimum: CPU mit 3 GHz (Dualcore), 1 GB RAM, Direct-X-9-Grafikkarte mit 256 MB und Shader Model 2.0
Empfehlenswert: CPU mit 3,8 GHz (Dualcore), 2 GB RAM, Direct-X-9-Grafikkarte mit 512 MB und Shader Model 2.0

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 0 Jahren
Niedliche Tiere und brave Besucher. In **Wildlife Park 3** gibt es keinerlei Gewalt- oder Blutdarstellung.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Goldmaster
Spielzeit (Std.:Min.): 08:00



Während unseres Tests stürzte **Wildlife Park 3** zweimal ab, einmal davon beim Speichern der Mission. Nach beiden Abstürzen war jeweils der gesamte Missionsfortschritt verloren und wir mussten von vorn beginnen – extrem ärgerlich!

PRO UND CONTRA

- ➕ Viele verschiedene Tier- und Pflanzenarten
- ➕ Umfangreiche Kampagne mit abwechslungsreichen Missionen
- ➕ Gutes Tutorial
- ➕ Niedliche Tiere und nette Grafik …
- ➖ … mit matschigen Bodentexturen
- ➖ Kein freies Speichern möglich
- ➖ Fummelige Bedienung der Geländewerkzeuge
- ➖ Besucher erfordern zu viel Aufmerksamkeit

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **74**

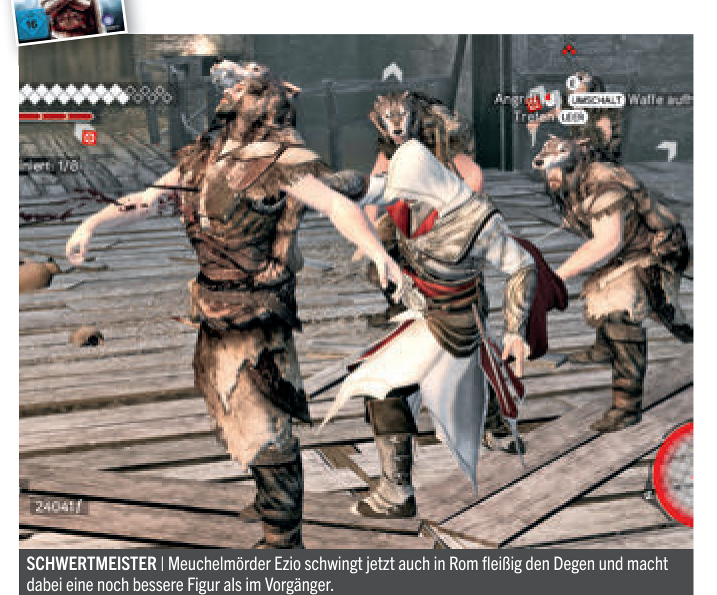
Der Einkaufsführer

Wir präsentieren Ihnen an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!



NEUZUGANG

Assassin's Creed: Brotherhood


SCHWERTMEISTER | Meuchelmörder Ezio schwingt jetzt auch in Rom fleißig den Degen und macht dabei eine noch bessere Figur als im Vorgänger.

Ezio Auditore da Firenze klettert im dritten Teil der Action-Adventure-Reihe im Rom der Renaissance auf die höchsten Türme – doch erklimmt der Attentäter auch einen Platz in unserem Einkaufsführer?

Die Pro-Argumente
Obwohl **Brotherhood** in einer einzigen Stadt spielt, ist die Spielwelt riesig. Die Haupt- und Nebenaufgaben beschäftigen rund 25 Stunden lang. Gleichzeitig ist die Detailliebe der Entwickler bei der Gestaltung Roms an jeder Straßenecke sichtbar. Umso mehr, da die PC-Version grafisch im Vergleich zu den Ende 2010 veröffentlichten Konsolenfassungen zugelegt hat. Spielerisch motivieren der Aufbau einer Assassinengilde sowie die abwechslungsreichen Missionen, in denen Sie unter anderem experimentelle Kriegsmaschinen des Erfinders Leonardo da Vinci steuern.

Die Contra-Argumente
Durch die Hilfe der angeheuerten Meuchler geraten viele Gefechte zu leicht, wozu auch das überarbeitete Kampfsystem beiträgt. Der Wirtschaftsaspekt ist aufgrund übermäßig hoher Einkommen errichteter Läden ebenfalls wenig fordernd.

Das Ergebnis
Sieben Ja-Stimmen und eine Enthaltung standen am Ende der Beratungen zu Buche. Damit zieht **Brotherhood** in den Einkaufsführer ein. ❑

ABGELEHNT

Crysis 2

Nach langer Wartezeit und vielen Vorschusslorbeeren stellt der Test in dieser Ausgabe klar: **Crysis 2** ist ein sehr guter Ego-Shooter. Doch für eine Aufnahme in den Einkaufsführer muss sich das Spiel mit dem exzellenten Vorgänger messen. Die Redaktion debattierte lange, welches Crytek-Spiel den Editor's-Choice-Award mehr verdient.

Die Pro-Argumente
Schon **Crysis** setzte mit seiner umwerfenden Optik neue Standards und der zweite Teil steht dem in nichts nach. Immer wieder klappte uns angesichts gewaltiger Explosionen und toll inszenierter Skripts die Kinnlade herunter. Die Schusswechsel erhalten durch die dieses Mal einfacher abzurufenden Nanosuit-Fähigkeiten erneut eine besondere Note und die KI überzeugt zwar nicht immer, ist aber durchaus zu taktischen Manövern imstande.

Die Contra-Argumente
Den Spaß am Ballerabenteuer in New York vergällt vor allem die lange Zeit vor sich hin dümpelnde Geschichte, die erst ab der zweiten Hälfte in Fahrt kommt. Die US-Metropole zieht außerdem im Vergleich der Schauplätze mit der **Crysis**-Insel den Kürzeren.


EINHEITSBREI | Immer wieder setzt Ihnen das Spiel die gleichen Gegnertypen vor. Aufgrund der fehlenden Abwechslung verlieren selbst solche exotischen Aliens schnell ihren Reiz.

Das Ergebnis
Nur ein Redakteur wollte **Crysis 2** den Platz des Vorgängers im Einkaufsführer überlassen, sieben Kollegen entschieden sich dagegen. ❑

NEUZUGANG: SHIFT 2 UNLEASHED

Ist das neue Need for Speed gut genug, um seinen Vorgänger im Einkaufsführer zu ersetzen?

In letzter Minute erreichte uns das Testmuster zu **Need for Speed: Shift Unleashed 2**. Zu diesem Zeitpunkt war es für eine ausführliche Diskussion über einen Eintrag im Einkaufsführer bereits zu spät, daher stimmte die Redaktion ausnahmsweise im Eilverfahren ab. Das bislang intensivste Rennerlebnis auf dem PC mittels der authentischen Helmkamera überzeugte zusammen mit dem realistischen Fahrverhalten fünf von acht Team-Mitgliedern. Drei Kollegen enthielten sich, eine Gegenstimme gab es nicht. Damit ersetzt **Shift 2 Unleashed** seinen Vorgänger **Need for Speed: Shift** in der Rennspielliste des Einkaufsführers.

NEUZUGANG

Rift

Die Online-Rollenspiel-Welt ist in Aufruhr: Ein Dimensionsriss hat sich aufgetan und das rundum gelungene **Rift** ist herausspaziert. Die MMORPG-Experten der PC-Games-Redaktion diskutierten, ob der Herausforderer seinen Platz im Einkaufsführer neben **World of Warcraft** einnehmen darf.

Die Pro-Argumente

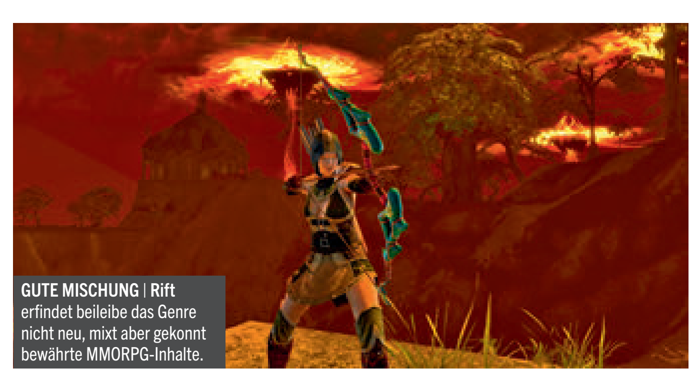
Anders als bei vielen anderen Online-Rollenspielen verlief der Start von **Rift** erfreulich reibungslos; technische Probleme traten nur vereinzelt auf. Dazu kommt ein gelungener spielerischer Mix aus den besten Elementen bekannter MMORPG-Vorbilder – mit der ein oder anderen interessanten Neuerung wie Riss-Events und Invasionen. **Rift** brilliert in allen Disziplinen, sowohl im Kampf gegen computergesteuerte Monster als auch bei den PvP-Gefechten mit anderen Spielern sowie im Rahmen der sogenannten Open-Quests mit dutzenden Teilnehmern. Das flexible Talentsystem gewährt zahlreiche verschiedene Möglichkeiten, den eigenen Charakter zu formen.

Die Contra-Argumente

So gut **Rift** seine einzelnen Spielaspekte auch verbindet: Im Grunde käut das Spiel nur bekannte Elemente wieder. Die Charakterentwicklung erschlägt Anfänger unter Umständen mit der verfügbaren Menge an Fertigkeiten und bei den Aufträgen erwartet Sie viel Standardkost der Marke „Töte x Gegner, sammle y Gegenstände". Offen ist bisher, ob die Entwickler nach Release genügend neue Inhalte für hochstufige Charaktere liefern. So steht bisher etwa nur eine von sechs versprochenen Raid-Instanzen zur Auswahl.

Das Ergebnis

Vier Redakteure enthielten sich bei der Abstimmung, die restlichen vier Teammitglieder stimmten dafür, **Rift** in die Liste aufzunehmen – sofern Trion Worlds weiteren Endgame-Content bereitstellt. ❑



GUTE MISCHUNG | Rift erfindet beileibe das Genre nicht neu, mixt aber gekonnt bewährte MMORPG-Inhalte.

Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.

Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Buchvorlage in prachtvoller Umsetzung: **DHdRO** eignet sich prima für all jene, die Wert auf schöne Quests, viel Atmosphäre und kleine Spielgruppen legen. Komplizierte Raids und anspruchsvolle PvP-Duelle spielen hier kaum eine Rolle.

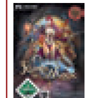
Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Codemasters
Wertung:	88

NEUZUGANG



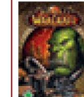
Rift
Getestet in Ausgabe: 04/2011
Bewährte MMORPG-Inhalte statt große Innovation: **Rift** bietet einen sehr guten Mix aus PvE- und PvP-Inhalten, kombiniert mit einem gut funktionierenden Public-Quest-System. Dazu dürfen Sie sich in einem flexiblen Talentsystem austoben.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Trion Worlds
Wertung:	88



Runes of Magic
Getestet in Ausgabe: 06/2009
Runes of Magic ist quasi **World of Warcraft** für lau. Gute Quests, viele Möglichkeiten, seinen Charakter individuell zu gestalten, packende PvE- und PvP-Kämpfe, eine große Community und ständig neuer Content – eines der besten Gratis-MMORPGs.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Frogster
Wertung:	80



World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Lieben oder hassen Sie es, aber **WoW** ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die glaubhafte Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor dem Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Blizzard
Wertung:	94

Unser Empfehlungssystem auf einen Blick:

- Die acht PC-Games-Redakteure zeigen Ihnen ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und anschließend demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC Games Editors' Choice Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über das Jump & Run bis zum Action-Adventure finden Sie in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.

NEUZUGANG



Assassin's Creed: Brotherhood
Getestet in Ausgabe: 04/11
In Teil drei der Reihe meuchelt Held Ezio im Rom der Renaissance und baut eine eigene Assassinengilde auf, deren Verwaltung die spektakulären Kämpfe gut ergänzt. Die riesige Spielwelt bietet zahllose Aufträge und Nebenbeschäftigungen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	90



Batman: Arkham Asylum
Getestet in Ausgabe: 11/09
Das beste Superheldenspiel! Die Irrenanstalt Arkham Asylum dient als düsterer, frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen den Joker. Der Mix aus Kämpfen, Schleich- und Erkundungsaufgaben ist fabelhaft spielbar und genial inszeniert.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Eidos
Wertung:	90



Dead Space 2
Getestet in Ausgabe: 03/11
Isaac ist wieder da: Noch blutiger und schockierender als im ebenfalls empfehlenswerten Vorgänger kämpft der nun auch mit einer Stimme ausgestattete Techniker auf einer Weltraumstation gegen widerliche Außerirdische. Action satt!

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	90



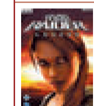
Grand Theft Auto 4
Getestet in Ausgabe: 01/09
Die Stärken von **GTA 4** sind seine wendungsreiche Geschichte und die grandios gezeichneten Charaktere. Dazu kommt eine wunderbar funktionierende, glaubhafte Spielwelt, in der Sie die abwechslungsreichen Missionen und Minispiele erledigen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Rockstar Games
Wertung:	92



Max Payne 2
Getestet in Ausgabe: 12/03
Die düstere Geschichte des New Yorker Cops Max Payne geht unter die Haut. Nicht nur dank der Zwischensequenzen im Comic-Stil, sondern auch weil der Third-Person-Shooter mit toller Optik und legendären Zeitlupen-Ballereien aufwartet.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	90

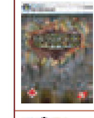


Tomb Raider: Legend
Getestet in Ausgabe: 05/06
Der siebte Teil der Reihe kehrt dank neuem Entwicklerteam zu seinen Wurzeln zurück und bietet ein ausgewogenes Verhältnis aus Klettern und Rätseln. Da fallen die wenig fordernden Ballereien und nervigen Motorradsequenzen kaum ins Gewicht.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Eidos
Wertung:	86

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen finden Sie nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.



Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforschen Sie die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspiel-Elemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	93



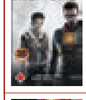
Call of Duty: Modern Warfare 2
Getestet in Ausgabe: 13/09
Astreines Shooter-Vergnügen, das in Sachen Inszenierung alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt. Sechs Stunden Adrenalin pur! Allerdings muss jeder Spieler selbst entscheiden, ob er mit moralisch fragwürdigen Szenen klarkommt.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Activision
Wertung:	92



Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf Ihren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	94



Half-Life 2
Getestet in Ausgabe: 12/04 (Hauptspiel)
Gordon Freeman, der schweigsame Brechstangenträger, rettet die Welt. Schon wieder. Das ist packender, als es klingt, denn dank gewitzter Physik-Spielereien und einer tollen Waffe namens Gravity Gun bleibt dieses Abenteuer unvergessen.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	96 (Hauptspiel)



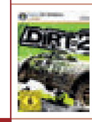
Rainbow Six: Vegas
Getestet in Ausgabe: 02/07
Reinrassige Taktik-Shooter sind selten selten. **Vegas** gehört zu den stärksten Vertretern dieser Gattung. Mit Ihrem Einsatzteam erledigen Sie Terroristen in der wunderschön gestalteten Glücksspielmetropole. Die Story ist aber vernachlässigbar.

Untergenre:	Taktik-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	87

NEUZUGANG

Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie finden Sie die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.

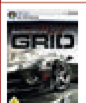


Colin McRae: Dirt 2
Getestet in Ausgabe: 13/09
Statt einer knallharten Simulation erwartet Sie bei **Dirt 2** arcadelastiges Rennvergnügen, mit dem auch Anfänger glücklich werden. Anspruchsvolle Kurse, eine große Auswahl an Boliden und die tolle Musikauswahl runden das Paket ab.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Codemasters
Wertung:	87

Need for Speed: Shift 2 Unleashed
Getestet in Ausgabe: 04/11
Mit der Helmkamera von **Shift 2 Unleashed** fühlen Sie sich wie ein echter Rennfahrer, der bei jeder Kurve den Fliehkräften ausgesetzt ist Das realistische Fahrverhalten der detailliert gestalteten Boliden sorgt für ein intensives Rennerlebnis.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	88

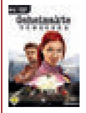


Race Driver: Grid
Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit **Race Driver: Grid** schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karriere-Modus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Codemasters
Wertung:	86

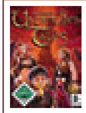
Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie finden Sie Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures finden Sie daher in der Rubrik „Action"!



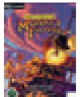
Geheimakte Tunguska
Getestet in Ausgabe: 10/06
Ernst, spannend und hochwertig in Szene gesetzt – so präsentiert sich das Tunguska-Abenteuer. Die meisten Rätsel sind fair, nur wenige von ihnen wirken etwas aufgesetzt – doch auch die meistert man dank der exzellenten Steuerung problemlos.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Deep Silver
Wertung:	85



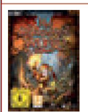
The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	HMH Interactive
Wertung:	85



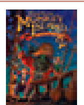
The Curse of Monkey Island
Getestet in Ausgabe: 01/98
Ungeachtet seines hohen Alters: Das dritte **Monkey Island** begeistert nach wie vor mit tollen Gags, schöner Comic-Grafik, witzigen Zwischensequenzen, ebenso fairen wie abgedrehten Rätseln und der wohl besten Sprachausgabe im ganzen Genre.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Lucas Arts
Wertung:	88



The Whispered World
Getestet in Ausgabe: 10/09
Ein melancholischer Clown und seine kleine Raupe Spot versuchen, ihr Fantasiereich vor dem Untergang zu retten. Ein bittersüßes Adventure-Märchen mit wundervoll gezeichneter 2D-Grafik und einer rührenden Geschichte.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Deep Silver
Wertung:	85



Monkey Island 2 Special Edition
Getestet in Ausgabe: 08/10
Tolles HD-Remake des urkomischen Originals von 1991: Stark verbesserte Grafik, feine englische Sprachausgabe, eine moderne Steuerung und sogar ein Audiokommentar der Guybrush-Erfinder hauchen dem Kultspiel neues Leben ein.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Lucas Arts
Wertung:	86

Peter empfiehlt





Sam & Max: Season One
Getestet in Ausgabe: 12/2009

Die Fortsetzung des den älteren Adventure-Spielern bekannten Ermittlerduos (**Sam & Max Hit the Road** erschien 1993) überzeugt mit absurd-komischen Dialogen und ulkigen Einfällen. Die Musical-Einlage der FBI-Agenten im Weißen Haus (Episode vier, **Abe Lincoln Must Die**) stellt für mich noch heute eine der lustigsten Szenen der Computerspielgeschichte dar. Die in sechs Episoden aufgeteilte Jagd nach einem Superschurken beginnt im schäbigen Büro der Protagonisten, in dem die ansässigen Mäuse das Telefon der tierischen Detektive als Geisel nehmen. Am Ende verschlägt es den Spieler auf den Mond, wo sich Hund Sam mit den Gestalt angenommenen Lastern seines psychotischen Kaninchenbegleiters herumschlägt. Der bunte Comicstil und die hervorragende englische Sprachausgabe (die ebenfalls verfügbare deutsche Tonspur ist einen Tick schwächer) trösten über das simple Rätseldesign und die häufige Rückkehr an bereits erkundete Orte hinweg. Tipp: Unbedingt auch die zweite und dritte **Sam & Max**-Staffel spielen!



Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Jowood
Wertung:	81

Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher finden Sie hier.



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Number None
Wertung:	88

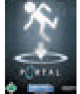
Guitar Hero 3: Legends of Rock
Getestet in Ausgabe: 02/08
Dieses Geschicklichkeitsspiel mit Plastikgitarre ist eigentlich auf den Konsolen groß geworden. Der dritte Teil hat eine der besten Song-Listen aller Zeiten, leistet sich aber ein paar unschöne Ruckler. Trotzdem: einzigartig in der PC-Landschaft.

Untergenre:	Musikspiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Activision
Wertung:	84



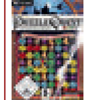
Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem Sie mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhalten, durch Ihren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Keine USK-Einschätzung
Hersteller:	Popcap Games
Wertung:	90



Portal
Getestet in Ausgabe: 11/07
Als Gefangener einer mysteriösen Firma müssen Sie Ihren Weg durch knifflige Levels bahnen, indem Sie mit einer Portalkanone geschickt Ein- und Ausgänge „schießen". Sehr kurzes Spiel, dafür mit herrlichen Charakteren und innovativer Portal-Idee!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	89



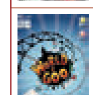
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords
Getestet auf: PCGames.de
So simpel wie süchtig machend: **Puzzle Quest** kombiniert das Knobelspielprinzip aus **Bejeweled** mit einem motivierenden Rollenspielsystem. Trotz klischeehafter Story und schlichter Präsentation entpuppt sich dieses Spiel als ein wahrer Zeitfresser!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Rondomedia
Wertung:	sehr gut



Street Fighter 4
Getestet in Ausgabe: 08/09
Ein vielschichtiges Kampfsystem, eine gut ausbalancierte Kämpferriege, viele freispielbare Extras und grenzenlose Langzeitmotivation machen **Street Fighter IV** systemübergreifend zum Genre-König. Leicht zu erlernen, schwer zu meistern!

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Capcom
Wertung:	92

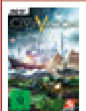


World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bilden Sie mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müssen dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	RTL Games
Wertung:	90

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Runden-Strategietitel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



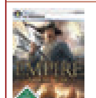
Civilization 5
Getestet in Ausgabe: 10/10
Sie begleiten ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraumzeitalter und bestimmen die Geschicke des Staates dabei völlig frei. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit.

Untergenre:	Runden-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	88



Company of Heroes
Getestet in Ausgabe: 11/06
Das Zweiter-Weltkrieg-Szenario stellt **Company of Heroes** mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Die beiden Add-ons **Opposing Fronts** und **Tales of Valor** bieten dagegen zu wenig.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	THQ
Wertung:	90



Empire: Total War
Getestet in Ausgabe: 05/09
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der vor allem mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Sega
Wertung:	90



Ruse
Getestet in Ausgabe: 09/10
Zweiter-Weltkrieg-Strategiespiel mit minimalistischem Interface, viel taktischer Tiefe und sehr gutem Balancing. Dank trickreichem Listen-System vor allen Dingen im Mehrspieler-Modus ein Quell der Schadenfreude!

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	88 (Mehrspieler)



Starcraft 2: Wings of Liberty
Getestet in Ausgabe: 09/10
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der **Starcraft 2**-Trilogie zu einer mitreißenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspieler-Modus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)



Warcraft 3: Reign of Chaos
Getestet in Ausgabe: 08/02
Blizzards Klassiker bietet eine spannende Kampagne, clevere Rollenspielelemente und mitreißende Cutscenes. Die kreischbunte Grafik ist zwar völlig veraltet, doch das gleichen ein starker Editor und zahllose gute Mods (darunter **DotA**) wieder aus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Blizzard Entertainment
Wertung:	92

Warhammer 40.000: Dawn of War 2
Getestet in Ausgabe: 04/09
Dawn of War 2 ist Echtzeitstrategie der neuen Generation: Statt beim Basisbau zu versumpfen, pflügen Sie mit einem kleinen Stoßtrupp der Space Marines durch taktisch angehauchte Scharmützel mit Orks, Eldar oder Tyraniden.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	THQ
Wertung:	91

Die Siedler 7 Gold Edition

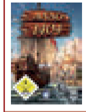
Ein Jahr nach der Veröffentlichung des Originals schnürt Ubisoft mit der **Gold Edition** von **Die Siedler 7** ein attraktives Paket für Freunde wuseliger Aufbau-Strategie: Das 39,99 Euro günstige Angebot umfasst neben dem prämierten Hauptspiel (84 Punkte im PC-Games-Test, Ausgabe 04/2010) die drei bislang veröffentlichten DLCs. Mit diesen erweitert Entwickler Blue Byte die Kampagne um fünf neue Missionen und eine Reihe frischer Karten für den Endlosmodus. Außerdem liegt der Packung ein Freischaltcode für das bereits angekündigte vierte Download-Add-on bei. Als Bonus gibt es den Klassiker **Die Siedler 3** obendrauf.

Während der beigelegte dritte Teil ein Vertreter des traditionellen Spielprinzips ist, erweitert **Die Siedler 7** die Serie auf gelungene Weise um neue Ideen. Besonders das Siegpunkte-System sorgt für spannende Partien im Einzel- und Mehrspielermodus und die detailverliebte Grafik ist ein Augenschmaus. Hinweis: Auch die **Gold Edition** setzt auf den umstrittenen Ubisoft-Kopierschutz, der eine ständige Internetverbindung während des Spiels voraussetzt. Allerdings hat das Unternehmen die beim ursprünglichen Verkaufsstart auftretenden Verbindungsprobleme inzwischen im Griff, sodass Sie **Die Siedler 7** endlich ungestört genießen können.


SEHENSWERT | Die Bilderbuchoptik zaubert prächtige Landschaften und detailliert gestaltete Gebäude auf den Monitor.

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.



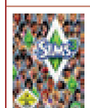
Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedeln Sie gemütlich Inseln, stellen Waren her und achten auf die Wünsche Ihrer Bürger. **Anno 1404** sieht grandios aus, ist sehr einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Ein Mehrspieler-Teil fehlt leider.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	91



Die Siedler 2: Die nächste Generation
Getestet in Ausgabe: 10/06
Schöne Neuauflage des hochgelobten zweiten **Die Siedler**-Teils. **Die nächste Generation** bringt den Charme, die Knuddel-Grafik und die Gemächlichkeit des Originals mit und verbindet sie mit moderner Bedien- und Spielbarkeit.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	82

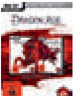


Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führen Sie Ihren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistern Sie Job, Liebe und andere Herausforderungen. Das ungewöhnliche Spielprinzip begeistert vor allem weibliche Spieler.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	89

Rollenspiele

Sie schlüpfen gerne in Zwergenstiefel, tüfteln für Ihr Leben gerne über Charakterbögen und möchten am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies Ihr Genre! In dieser Liste finden Sie die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



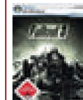
Dragon Age: Origins
Getestet in Ausgabe: 12/09
Würdiger Nachfolger zur **Baldur's Gate**-Reihe von Bioware. Die brillant erzählte, ungeschnittene Fantasy-Geschichte mit **Herr der Ringe**-Einschlag und die taktischen Kämpfe sorgen für viel Spielspaß. Technisch müssen Sie aber Abstriche machen.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	91



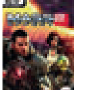
Drakensang: Am Fluss der Zeit
Getestet in Ausgabe: 02/10
In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erleben Sie gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Dtp Entertainment
Wertung:	87



Fallout 3
Getestet in Ausgabe: 01/09
Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kaufen Sie sich gleich das Download-Add-on **Broken Steel** dazu! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	90



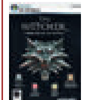
Mass Effect 2
Getestet in Ausgabe: 02/10
Das zweite Kapitel von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie bietet massig Action, brillante Charaktere und eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Spielen Sie aber unbedingt vorher den ersten Teil, dann können Sie Ihren Spielstand übernehmen!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	88



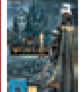
The Elder Scrolls 4: Oblivion
Getestet in Ausgabe: 06/06
Ideal für Fans offener Spielwelten: Vor Ihnen erstreckt sich ein riesiges Fantasy-Reich und Sie bestimmen, wohin die Reise geht! Wer die schwache Story und automatisch mitlevelnde Gegner verzeiht, den erwarten Dutzende Stunden Rollenspielspaß.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	89



The Witcher: Enhanced Edition
Getestet in Ausgabe: 10/08
Als obercooler Hexer Geralt erleben Sie eine düstere, intelligente Fantasy-Story voller Wendungen und kniffliger moralischer Entscheidungen. Unkomplizierte Action, dichte Atmosphäre und ein Hauch von Erotik runden den Überraschungshit ab.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Atari
Wertung:	87



Two Worlds 2
Getestet in Ausgabe: 12/10
Ein durchdachtes, sehr gutes Rollenspiel, das eine große, abwechslungsreiche Spielwelt bietet. Schwächen hat **Two Worlds 2** vor allem im Balancing. Hoffentlich behebt aber bald ein Patch dieses Problem.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Topware
Wertung:	88

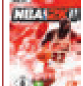
Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen Ihnen, welche Spiele Sie als Sportfreak gespielt haben müssen, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



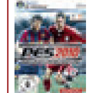
Fußball Manager 11
Getestet in Ausgabe: 11/10
Kümmern Sie sich in dieser Wirtschaftssimulation mit beeindruckender Spieltiefe um die sportlichen und finanziellen Belange eines Fußballvereins. Der integrierte Online-Modus setzt auf Rasanz und schnelle Entscheidungen.

Untergenre:	Manager-Simulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	90



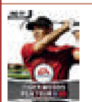
NBA 2K11
Getestet in Ausgabe: --
Noch nie war virtueller Basketball realistischer, schöner und unterhaltsamer! Im famosen Online-Modus dürfen Sie an einer Internet-Liga teilnehmen, Solisten freuen sich hingegen über die authentische NBA-Atmosphäre.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Take 2
Wertung:	--



Pro Evolution Soccer 2010
Getestet in Ausgabe: 12/09
Im neunten Teil der japanischen Fußballsimulationsreihe besinnen sich die Entwickler auf alte Werte: realistischer Spielablauf, authentische Fußball-Atmosphäre und langfristig motivierende Spielmodi.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Konami
Wertung:	89



Tiger Woods PGA Tour 08
Getestet in Ausgabe: --
Realistisch nachgebaute Kurse, ein motivierender Karriere-Modus und komfortable Steuerungsvarianten: Die bislang letzte PC-Golfsimulation von EA ist auch die beste. Einzig die inzwischen etwas veraltete Grafik stört das Vergnügen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	--

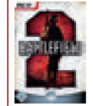


Virtua Tennis 2009
Getestet in Ausgabe: --
Im besten aktuellen Tennis-Spiel schwingen knapp 20 lizenzierte Charaktere das Racket, darunter auch Boris Becker. Die Spielmechanik ermöglicht Einsteigern sofort Erfolgserlebnisse und bietet Fortgeschrittenen trotzdem genug Finessen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Sega
Wertung:	--

Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir Ihnen die Shooter vor, die Sie unbedingt im Team spielen sollten. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem neuen Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



Battlefield 2
Getestet in Ausgabe: 08/05
Eine sehr gute Auswahl an Klassen, Waffen und Fahrzeugen sowie sorgsam designte Karten, auf denen Sie sich in zwei Teams im modernen Setting bekriegen. Die Modder-Gemeinde produziert zudem endlos Maps und Mods für **Battlefield 2**.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	91



Battlefield: Bad Company 2
Getestet in Ausgabe: 04/10
Das grandiose Zerstörungssystem, das als taktisches Element für Spielspaß sorgt, und das motivierende Upgrade-System machen **Battlefield: Bad Company 2** zu einem erstklassigen Mehrspieler-Erlebnis, das wochenlangen Spielspaß bringt.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	90



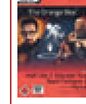
Call of Duty 4: Modern Warfare
Getestet in Ausgabe: 01/08
Dank lupenreiner Optik und motivierendem Freischaltsystem schlug der Mehrspielerteil von **Call of Duty: Modern Warfare** ein wie eine Bombe – und beschäftigt unzählige Freunde abwechslungsreicher Mehrspieler-Ballereien.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Activision
Wertung:	92



Left 4 Dead 2
Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellen Sie sich schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder Sie trachten als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	90



Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Neuauflage der beliebten **Half-Life**-Modifikation rockt auch heute noch zahlreiche Internetserver. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	84



Von: Robert Horn/Sebastian Stange

Wenn sich Entwickler zum Erfahrungsaustausch treffen, lohnt es sich, dabei zu sein. Wir waren für Sie in San Francisco vor Ort!



VOLLES HAUS | Die diesjährige 25. Game Developers Conference brach alle Rekorde. 19.000 Fachbesucher aus der Gaming-Branche und Presse versammelten sich, um sich über ihre Arbeit auszutauschen, neue Kontakte zu knüpfen, Inspirationen zu finden und natürlich um Spaß zu haben.

Game Developers Conference 2011

In unserem Redaktionskalender gibt es Jahr für Jahr ein Großereignis: die Spielemesse E3 in Los Angeles. Dort erwarten uns die spektakulärsten Neuankündigungen und damit die größten Storys des Jahres. Doch für die Angestellten eines Entwicklers sieht das anders aus, denn mit viel Bombast enthüllte Spiele betreffen ihre Arbeit nur indirekt. Sie interessieren sich mehr für aktuelle Physik-Engines, optimale Workflows, cleveres Leveldesign oder neue Ideen, um Spieler von MMOGs zu motivieren. Für sie ist die Game Developers Conference in San Francisco der wichtigste Termin des Jahres. Und auch wir wurden von den spannenden Vorträgen angelockt.

Das Programm der GDC war zwar sehr speziell und nur in Auszügen (wir berichteten auf www.pcgames.de etwa über die Beleuchtung von **Star Wars: The Old Republic**) für Normalsterbliche interessant, doch wenn sich die Gaming-Branche trifft, ist das immer sehr spannend und unterhaltsam. Außerdem ließen es sich viele Publisher nicht nehmen, in Hotelzimmern und Veranstaltungsräumen rings um die GDC neue Spiele zu präsentieren. Für Robert Horn und Sebastian Stange gab es also viel zu tun und dadurch wurde die Game Developers Conference dann doch zu einer Art Spielemesse. Auf den folgenden Seiten lesen Sie die wichtigsten unserer Eindrücke. ❑

DIE WICHTIGSTEN INFOS ZUR VERANSTALTUNG



Wir klären die grundlegenden Fragen zur GDC.

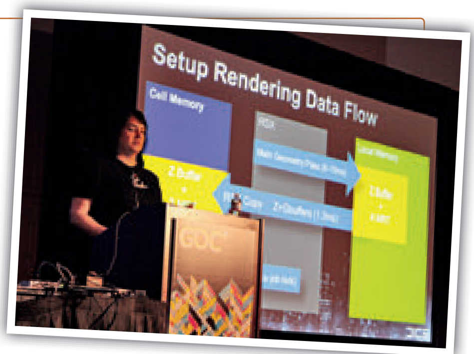
Wo und wann fand die GDC statt?
Sie fand vom 28. Februar bis 4. März im Moscone Convention Center in San Francisco statt.

Kann jeder die GDC besuchen?
Ja, allerdings sind die Tickets sehr teuer. Je nachdem, was man alles sehen will, kostet der Eintritt zur GDC 250 bis 2.100 US-Dollar. Es gibt allerdings diverse Rabatte für Früh- und Gruppenbuchungen. Wir als Presse zahlten nix.

Was gibt es alles zu sehen?
Viel! Eine kleine Messehalle, viele spannende Vorträge, mehrere Award-Shows, Seminare und Workshops. Sie richten sich nahezu ausschließlich an ein sehr spezifisches Fachpublikum.

Was waren die Highlights 2011?
Ein Highlight war neben den Vorträgen der Industriegrößen auf jeden Fall die Game Design Challenge: Drei Star-Entwickler hatten drei Monate Zeit, ein Spiel zu kreieren, das zu einer Religion werden könnte.

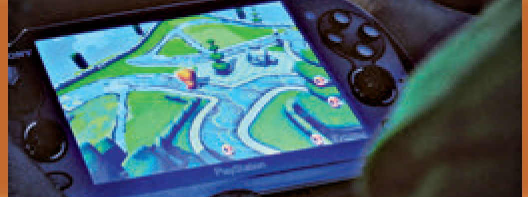
Gibt es nicht auch andere Versionen der Game Developers Conference?
Na klar, schließlich werden weltweit Spiele entwickelt. Zum einen findet jedes Jahr in Köln direkt vor der Spielemesse gamescom die GDC Europe statt; die 2011er-Variante dauert vom 15. bis 17. August. Zum anderen findet in Schanghai eine GDC China statt, etwa dieses Jahr im November.



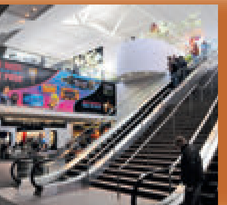
Gibt es schon Infos zur GDC 2012?
Ja, das Datum: 5. bis 9. März 2012. Gleiche Stelle, gleiche Welle!












BEKANNTE KÖPFE, SPANNENDE VORTRÄGE

Neben unzähligen Programmierern, Designern und Künstlern begegnet man auf der GDC auch einigen echten Star-Entwicklern und Branchengrößen.



Tom Hall und John Romero

Die beiden Mitbegründer des legendären id-software-Studios schwelgten eine Stunde lang in Erinnerungen an die Entwicklung eines hierzulande indizierten Ego-Shooters. Wer wissen möchte, wie turbulent es Mitte der Neunziger bei id software zuging, dem sei in diesem Zusammenhang das famose Buch **Masters of Doom** von David Kushner empfohlen.



Ron Gilbert

Der Erfinder des Point&Click-Adventures gab spannende Einblicke in die Produktion von **Maniac Mansion**. Quintessenz des Vortrags: Sie hatten keine Ahnung, was sie damals taten. Sieben Charaktere, unterschiedliche Enden? Eine tolle Idee, ein Desaster in der Umsetzung. Sie waren jung und naiv, sagt Gilbert. Ein Meilenstein ist das Spiel dennoch.



Will Wright

Keine GDC ohne Will Wright (**SimCity**, **Die Sims**). Seine Vorträge auf der Entwicklermesse sind immer überfüllt und zählen zu den Höhepunkten der Messe. Seine Nachbetrachtung über das Uralt-Spiel **Raid on Bungeling Bay** unterbrach Herr Wright mit einem zehnminütigen Exkurs über die russische Raumfahrt. Wirr, aber urkomisch!



Patrick Bach

Der Excecutive Producer von **Battlefield 3** stellte nicht nur seinen neuen Shooter vor, sondern stand uns auch im Interview Rede und Antwort. Schön, dass er und sein Team beim schwedischen Entwickler DICE klar auf die Stärken des PCs setzen. Spannende Infos zum Spiel finden Sie in diesem Heft, das komplette Interview auf www.pcgames.de!



Marty O'Donnell

Marty ist Komponist bei Bungie, den Entwicklern hinter der **Halo**-Reihe. Sein Vortrag mit dem Thema „Meine Abenteuer mit Adaptive Audio, Kreativer Kollektivarbeit und Gänsen" gehörte zu den unterhaltsamsten Terminen der GDC. Marty gab wenig Fachliches, dafür aber viele Tipps zum Umgang mit Kreativ-Arbeitern sowie nette Anekdoten preis. Toll!



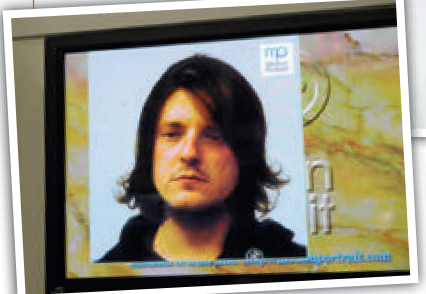
Satoru Iwata

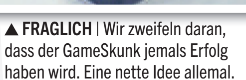
Der Nintendo-Boss hielt die Eröffnungsrede der GDC und sprach vor allem über die Eigenheiten von „Must-have"-Titeln, was leider arg vage verlief. Spannend waren dafür ein **Zelda**-Trailer für die Wii sowie die Ankündigung eines **Mario**-Spiels für den 3DS-Handheld. Gegen Ende wurde Iwata gar kritisch und stellte die Probleme der Branche heraus.

KURIOSES

In der kleinen Expo-Halle der GDC konnte man sich nicht nur für Jobs bei Blizzard, Bungie, und Co. bewerben, sondern auch tollen Nonsens finden.

Eine 3D-Maus für Grafiker? Spannend! Eine Middleware für Entwickler, die auf allen aktuellen Plattformen simple Spielideen umsetzen wollen? Ebenfalls wirklich interessant. Doch am meisten begeisterten uns zwei eher alberne Produkte. Zum einen wäre da GameSkunk, ein Geruchs-Feedback-System für PC-Spiele. Pulverdampf und qualmende Reifen sind dadurch für den Spieler riechbar! Leider funktionierte das Demo-Gerät nicht. Dafür funktionierte die witzige Software, die aus einem Foto von Sebastian ein animiertes 3D-Modell mit witzigen Effekten zauberte.





▲ **FRAGLICH** | Wir zweifeln daran, dass der GameSkunk jemals Erfolg haben wird. Eine nette Idee allemal.

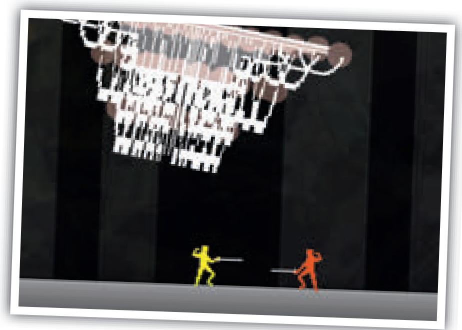
◀ **AUFGEMOTZT** | Dank der Motion-Portrait-Software erfüllte sich Sebastian einen Traum: volles Haar.

UNSER GEHEIMTIPP



SEBASTIAN STANGE MEINT:

Ich habe selten eine derart abwechslungsreiche Veranstaltung wie die GDC erlebt. Ihr fehlen zwar der Bombast und die Superlative der E3, dafür liebte ich die familiäre Atmosphäre. Hier waren Nerds unter sich und beschäftigten sich mit allem, was Spaß und Arbeit brachte. Bei einer Foto-Tour durch das Moscone Center stand ich plötzlich inmitten einer Menschentraube, die zwei Spieler anfeuerte. Sie hielten NES-Gamepads in den Händen und spielten den Indie-PC-Titel **Nidhogg** aus der Feder des Künstlers Mark Essen. Ich war verblüfft. Auf dem Schirm versuchte jeder Spieler, mit seiner Pixelfigur den jeweils anderen Rand des Levels zu erreichen. Mit Schwert, Fäusten und akrobatischen Sprüngen versuchte man seinen Kontrahenten auszuspielen. Das war simpel, schnell, clever und spielte sich einfach nur klasse. Für mich die Entdeckung und der Geheimtipp der GDC 2011.





Parallel zur GDC präsentierte Electronic Arts die neuesten Titel seines Partners-Programms.



MINI-HAUSMESSE | Das Lineup des EA-Events war vor allem für Konsolenspieler interessant. Immerhin durfte Sebastian auch erstmals **Alice: Madness Returns** anspielen und wir konnten abends eine ausführliche Gameplay-Demonstration des heiß ersehnten Ego-Shooters **Battlefield 3** genießen.

EAs große Spiele-Show

Nicht jeder Entwickler hat einen klassischen Publisher nötig, etwa weil er wie Valve oder Crytek finanziell gut dasteht oder weil er mehr kreative Freiheiten haben will. Für solche Studios bietet Electronic Arts sein Partners-Programm an, bei dem EA so viel Unterstützung anbietet wie nötig. EA stellt etwa den Vertrieb, das Marketing oder Testing. Ein guter Vergleich ist hier EA als Beifahrer, der gern bereit ist, einzugreifen. Parallel zur GDC stellte EA viele seiner aktuellen Partners-Titel im Rahmen einer kleinen Spiele-Show vor.

Nach einigen kurzen Redebeiträgen, bei denen die Kooperation mit dem Mobile-Publisher Chillingo sowie dem Social-Gaming-Vertrieb playfish verkündet wurde, durften wir uns mehreren Spielen widmen sowie mit deren Schöpfern sprechen. Spannend war dabei vor allem die Möglichkeit, **Alice: Madness Returns** selbst anzuspielen. Der Actiontitel spielt sich ganz solide, bot in der Demo aber keine großen Überraschungen. Schön war die Idee, dass jeder Gegner nach einer eigenen Taktik verlangte, um endgültig besiegt zu werden. Obendrein wurde angedeutet, dass Alice im Spiel auch zu kolossaler Größe wachsen kann. Wegen kreativer Ideen wie dieser und des schaurig-schrägen Stils behalten wir den Titel garantiert im Auge!

Die restlichen Titel waren vor allem für Konsolenspieler interessant. Da gab es etwa mehrere Downloadspiele, darunter **Fancy Pants Adventures**, das auf dem gleichnamigen Flash-Spiel basiert, oder **Shadows of the Damned**, ein furios-schräger Shooter aus der Feder dreier japanischer Star-Entwickler, der Sie als Dämonenjäger in die Hölle schickt. Abends wurde dann **Battlefield 3** enthüllt und wir spielten **Battlefield Play4Free**. Das erinnert stark an **Battlefield 2**, jedoch ohne Squads oder die Commander-Rolle. Viel Teamplay gab es dadurch nicht. ❑



DEZENT | **Battlefield Play4Free** wurde im Vergleich zur Vorlage **Battlefield 2** nur leicht aufgehübscht.

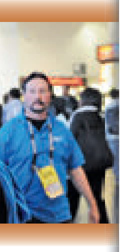


HAND ANLEGEN | Das Gratis-**Battlefield** spielt sich ordentlich, erlaubt aber keine allzu große Teamarbeit. Wir finden: Das gehört in die Serie!



WUNDERLAND | Ob das neue **Alice** erfolgreich wird, steht und fällt mit dem kreativen Design. Ideen wie die Riesen-Alice sind ein guter Start.







LUCIUS

THE SECRET WORLD





STAR TREK: INFINITE SPACE

Brandneue Spieleindrücke

Obwohl die GDC keine Spielemesse ist, zeigten dennoch viele Publisher ihre neuesten Projekte. Klar, dass wir da einen Blick riskierten!

Abseits der großen Tagungsräume luden uns einige Entwickler ein, ihre neuesten Spiele zu begutachten. Funcom etwa zeigte eine fortgeschrittene Version des ambitionierten Online-Rollenspiels **The Secret World**. Das soll, anders als üblich, ohne spezifische Klassen oder Levelaufstiege auskommen. Drei Fraktionen streiten sich dabei in einer realistischen Welt, in der sämtliche Mythen, die wir kennen, wahr geworden sind. Missionen (die typischen Quests) gliedern sich dabei in fünf Kategorien, etwa Sabotage oder Action. Besonders cool fanden wir die Investigationsaufträge, in denen Spieler knackige Rätsel lösen müssen und dabei sogar auf Recherche außerhalb des Spiels angewiesen sind.

Auch ein anderes MMORPG, nämlich **Tera**, hinterließ einen wirklich positiven Eindruck bei uns. Das Kampfsystem, bei dem Sie aktiv zielen und ausweichen müssen, wirkt wie eine Frischzellenkur für das veraltete Dauerklicken anderer Genrevertreter. Außerdem sieht **Tera** unverschämt gut aus! Um das Online-Rollenspiel-Angebot abzurunden, warfen wir noch einen Blick auf **Guild Wars 2**, das wir Ihnen in einer separaten Vorschau ab Seite 46 genauer vorstellen.

Gameforge zeigte sein Browserspiel Star Trek Infinite Space, das vollkommen kostenlos spielbar sein wird. Derzeit wählen Sie zwischen zwei Fraktionen, den Klingonen sowie den Menschen, und düsen mit Ihrem Raumschiff durch ein liebevoll animiertes 3D-Weltall (dreidimensional steuern geht allerdings nicht, man fliegt nur auf einer Ebene vorwärts). Ähnlich wie beim großen Bruder **Star Trek Online** rüsten Sie Ihr Schiff mit Offizieren aus und achten beim Feuern auf den richtigen Winkel der Waffenbänke. Wichtige Charaktere und Orte wie die Raumstation DS-9 werden selbstverständlich vertreten sein.

Im Bereich Adventures gibt es bald mit dem ungewöhnlichen **Lucius** Mörderisches zu tun: Als kleiner Junge, dessen Seele dem Teufel gehört, schalten Sie in einem riesigen Herrenhaus nach und nach Angestellte, Besucher und die eigene Familie aus. Adventure-typisch kombinieren Sie Gegenstände, um Personen möglichst unauffällig (und kreativ!) zu erledigen. Wann das 3D-Adventure erscheint, ist ungewiss: Ein deutscher Publisher wird noch gesucht.

Als finaler GDC-Termin schauten wir bei Telltale Games vorbei und spielten **Jurassic Park: The Game**. Es ist sehr linear, setzt stark auf Quick-Time-Events und wirkt grafisch etwas grob. Für Fans der Filme sicher ganz spaßig, noch sind wir ob der simplen Mechanik skeptisch. ❑



JURASSIC PARK: THE GAME



RÜCKBLICK | Nach 20 Jahren Firmengeschichte ist **World of Warcraft: Cataclysm** Blizzards jüngste Veröffentlichung.

20 Jahre Blizzard: Die Erstlingswerke

Von: PC Games Redaktion

Auch für Blizzard gab's eine Zeit vor Diablo und Warcraft. Wir beleuchten, mit welchen Hits und Jugendsünden die Kalifornier ihre Karrieren begannen.

Blizzards Geschichte begann 1990 an der University of California. Dort überzeugte der junge Absolvent Allen Adham seine Freunde Frank Pearce und Mike Morhaime von der verrückten Idee, mit ihm eine Spielefirma namens Silicon & Synapse zu gründen. Morhaime lieh sich zu diesem Zweck 15.000 Dollar von seiner Großmutter, ohne zu wissen, ob er sie jemals zurückbezahlen könnte. Zunächst begann man damit, Spiele anderer Firmen für Amiga und Mac zu portieren – Pearce erklärte später, die Zeit sei eine ideale Lernphase für das junge Team gewesen, da man so den Code vieler Spiele studieren konnte. Silicon & Synapse war auch eines der ersten amerikanischen Studios, das für das damals brandneue Super Nintendo entwickelte.

Neben Portierungsarbeiten für andere Studios programmierte Blizzard auch ein eigenes Projekt, das wenig beachtete Rennspiel **RPM Racing**. Das Team wuchs danach schnell auf 20 kreative Köpfe heran. Die Firmengründer waren zu dieser Zeit von Finanzproblemen geplagt, liehen sich nochmals Geld, um ihre Mitarbeiter bezahlen zu können. Erst als das Studio 1994 ein Übernahmeangebot von Davidson & Associates erhielt, war die finanzielle Zukunft von Blizzard gesichert. Nach ersten Erfolgen wie **The Lost Vikings** gelang den Kaliforniern mit dem PC-Hit **Warcraft** dann endgültig der Durchbruch.

Auf diesen Seiten widmen wir uns einigen von Blizzards Frühwerken: Spiele aus einer Zeit als **Warcraft**, **Diablo** und **Starcraft** noch ferne Zukunftsmusik waren. ❑

NAMENSWECHSEL



Die Firma Blizzard wurde ursprünglich unter dem Titel Silicon & Synapse gegründet. Nach drei Jahren beschloss man, sich in Chaos Studios umzubennenen, musste den Titel aber wenige Monate später ablegen. Man einigte sich auf Ogre Studios als neuen Firmennamen, doch Blizzards Geldgeber Davidson & Associates lehnte ihn ab. Erst 1994 wurde das Studio offiziell in Blizzard Entertainment umbenannt.





JUBEL | Trotz finanzieller Sorgen ließen sich die ersten Mitarbeiter bei Blizzard nicht die Laune verderben.



JUNGE JAHRE | Mike Morhaime (links) und Allen Adham, hier in einer frühen Aufnahme Anfang der 90er. Die beiden gründeteten zusammen mit Frank Pearce die Firma Silicon & Synapse.

THE LOST VIKINGS

Blizzards erster Hit – mit cleverem Gameplay und viel Humor sicherte sich das Wikingerabenteuer eine treue Fangemeinde.



Erschienen: 1992
Genre: Knobelspiel/Jump&Run
Spieleranzahl: 1-2
Plattformen: Super Nintendo, Sega Mega Drive, Amiga, MS-DOS, Gameboy Advance (2003)

Wer mit Warcraft, Diablo und Starcraft aufgewachsen ist, dürfte von **The Lost Vikings** überrascht sein – denn auf den ersten Blick hat das Gameplay nichts mit typischen Blizzard-Titeln gemein. Doch dafür versprüht das Spiel vom ersten Moment an so viel Charme, dass es selbst heute noch – 19 Jahre nach Release! – eine launige Spielerfahrung bietet. Herzerwärmende Charaktere, cleveres Puzzle-Design, eine verrückte Spielidee – kein Wunder, dass **The Lost Vikings** bis heute zu Blizzards Lieblingsmarken zählt.

Die ersten Konzepte des Spiels waren – wie so oft – recht weit vom Endergebnis entfernt. Blizzard hatte sich nämlich von dem Knobelklassiker **Lemmings** inspirieren lassen und ein ähnliches System mit Dutzenden verschiedenen Wikingern entworfen. Im Laufe der Zeit strich Blizzard aber mehr und mehr dieser Figuren aus dem Projekt heraus, übrig blieben am Ende nur drei Wikinger-Brüder: Erik der Flinke, Olaf der Starke und Baleog der Schreckliche.

Das Spiel beginnt mit einer Intro-Sequenz, in der die drei Helden auf das Raumschiff des bösen Tomator entführt werden. Dieser Schurke sucht nämlich die ganze Galaxis nach interessanten Spezies ab, um sie dann in seinem Zoo auszustellen. Das Wikingertrio hat nun die Aufgabe, von dem Schiff zu fliehen und einen Weg zurück nach Hause zu finden. Dazu hat jeder der drei bestimmte Stärken: Erik etwa kann springen und Wände einreißen, wenn er mit dem Kopf dagegen donnert. Olaf hingegen besitzt einen Schild, mit dem er Angriffe abwehrt. Auf Knopfdruck hält er den Schild über seinen Kopf, sodass Erik ihn auch als Plattform nutzen kann. Außerdem segelt Olaf mit dem Schild sanft zu Boden und erreicht so unbeschadet tiefgelegene Orte. Baleog letztendlich ist fürs Grobe zuständig: Mit seinem Schwert prügelt er Gegner nieder und mit seinem Bogen aktiviert er weit entfernte Schalter. Alle drei Brüder müssen in jedem Level lebendig den Ausgang erreichen, das kann mitunter verdammt knifflig werden. Denn die Levels sind vertrackt, voller Hindernisse, versperrter Tore und entlegener Schalter. Ohne Kombinationsgabe kommt man da nicht weit, man muss ständig zwischen den Wikingern hin und her wechseln und ihre Stärken kombinieren – im Grunde ist **The Lost Vikings** deshalb mehr Puzzlespiel als Jump & Run. Auch die bunte Grafik mit ihren comichaften Charakteren ist stimmig geraten, viele Dialoge fallen ruppig-humorvoll aus und der Soundtrack hat einfach Klasse: Schon im Hauptmenü ertönen wummernde Beats zusammen mit Wikingergebrüll – cool und stimmungsvoll.

Blizzard verweist auch heute noch gerne und oft auf seinen Knobelhit: In der **World of Warcraft**-Instanz Uldaman beispielsweise trifft man die drei Wikinger als Questgeber an. Und in **Starcraft 2** gibt es ein Minispiel (in der Cantina der Hyperion) namens „The Lost Viking". Damals wie heute gilt: Die Wikinger sind Kult!



TAKTISCH | Alle drei Wikinger lassen sich unabhängig voneinander bedienen.



ERIK | Kann springen und Wände einreißen, indem er dagegen kracht.



BALEOG | Kämpft mit Schwert und Bogen und aktiviert entfernte Schalter.



TEAMWORK | Typische Spielszene: Olaf blockt Geschosse mit seinem Schild ab, Erik und Baleog setzen ihren Weg so sicher fort.



OLAF | Sein Schild bietet Schutz und dient als Plattform und Fallschirm.

THE LOST VIKINGS 2

Der Nachfolger geriet schnell in Vergessenheit – zu Unrecht, denn er war gut!



1994 veröffentlichte Blizzard die Fortsetzung zu **The Lost Vikings**, vorerst nur für das Super Nintendo. Das Spiel behielt den Grafikstil des 16-Bit-Vorgängers vollständig bei, auch Spielprinzip und Interface änderten sich nicht. Allerdings kamen zwei neue Spielcharaktere hinzu: Der Werwolf Fang kann an Wänden hinaufklettern, während der Drache Scorch sich fliegend durch die Levels vorarbeitet. Da trotzdem immer nur drei der fünf Charaktere pro Level zum Einsatz kommen, muss der Spieler seine Vorgehensweise nun häufig überdenken und anpassen, auch weil die Umgebungen in **The Lost Vikings 2** noch mehr Fortbewegungsmöglichkeiten bieten. Aber auch die drei Wikingerbrüder haben dazugelernt: Erik besitzt nun futuristische Raketenstiefel, mit denen er Doppelsprünge ausführen kann. Olaf hingegen darf sich auf Knopfdruck verkleinern und quetscht sich so durch enge Gänge, außerdem furzt er nun kurzerhand Löcher in brüchige Fußböden. Baleog tauscht seinen Bogen gegen eine ausziehbahre Armprothese ein, die zwar weniger Reichweite besitzt, dafür aber auch als Kletterhaken und praktischer Greifarm dient.



Das Spiel wurde auch für andere Plattformen umgesetzt: Für MS-DOS, Sony PlayStation, Sega Saturn und Windows erschien eine völlig neue Version, an der Blizzard aber nicht mehr beteiligt war. Stattdessen kümmerte sich Beam Software (später Teil der Krome Studios) um die 32-Bit-Umsetzung, die sich deutlich vom Blizzard-Original unterscheidet: So wurden sämtliche handgepixelte Grafiken durch einen moderneren Render-Look ausgetauscht, außerdem sind die Charaktere von professionellen Sprechern vertont.

ROCK 'N ROLL RACING

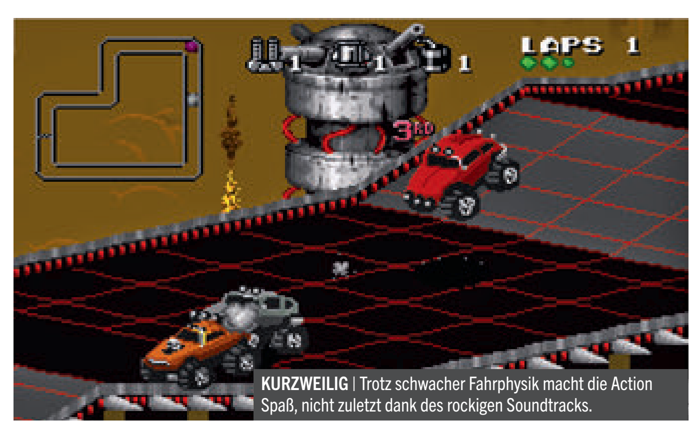
Laute Musik, fette Karren – Blizzards Ausflug ins Rennspielgenre.

Erschienen: 4. Juni 1993
Genre: Rennspiel/Actionspiel
Spieleranzahl: 1-2
Plattformen: Super Nintendo, Sega Mega Drive, Gameboy Advance (2003)

Noch vor dem Erfolg von **The Lost Vikings** hatte Blizzard bereits ein erstes eigenes Projekt gestemmt: Das schlichte Rennspiel **RPM Racing** war ein Remake eines C64-Titels von Electronic Arts, erschien für das Super Nintendo und interessierte eigentlich niemanden so recht. Erst nach **The Lost Vikings** wagte das Team einen zweiten Rennspielversuch – und der gelang! Für **Rock 'n Roll Racing**, das 1993 erschien, erntete Blizzard viel Kritikerlob.

In **Rock 'n Roll Racing** dreht sich alles um futuristische, ausgelassene Action-Rennen. Der Spieler wählt zu Beginn einen von mehreren aufgemotzten Wagen – die sauber vorgerenderten Modelle darf man sogar selbst einfärben. Die Wettfahrten werden aus einer isometrischen Perspektive bestritten, und dabei ist alles erlaubt, was einen heil über die Ziellinie bringt: Die Autos sind mit Kanonen, Laserwaffen und Minen ausgestattet, mit denen man Gegner beharkt. Für gewonnene Rennen verdient der Spieler Geld, mit dem er sich die eigene Karre nach und nach mit neuen Waffen und Bauteilen aufrüsten darf – Blizzard übte hier schon mal ein wenig mit Rollenspielelementen. Seinen markanten Titel verdient sich **Rock 'n Roll Racing** natürlich durch seinen Soundtrack: Für das Spiel wurden fünf bekannte Rocklieder lizenziert, unter anderem der Klassiker „Born to be Wild". Zudem werden die Rennen von stimmungsvollen Sprüchen begleitet, die der bekannte Motorsport-Kommentator Larry Huffman beisteuerte.

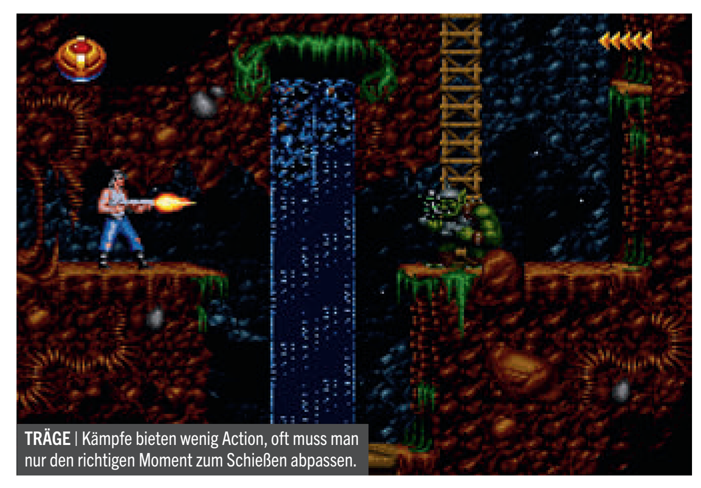
Kein Wunder, dass Blizzard sich schon früh dazu entschloss, ein Spiel zu machen, das von deftiger Rockmusik untermalt wird! Immerhin hat das Studio sogar eine eigene Heavy-Metal-Band gegründet: Unter dem Titel **The Artists Formerly Known as Level 80 Elite Tauren Chieftain** tritt die Gruppe auch heute noch gelegentlich auf. Blizzards Chefgrafiker Samwise Didier gibt dabei den stimmgewaltigen Sänger, Chris Sigaty (Produzent von **Starcraft 2**) spielt Rhythmusgitarre und Blizzard-Gründer Mike Morhaime zupft am Bass. Prädikat: Verdammt laut!



KURZWEILIG | Trotz schwacher Fahrphysik macht die Action Spaß, nicht zuletzt dank des rockigen Soundtracks.



UPGRADES | Zwischen den Rennen darf man seine Karre mit neuen Bauteilen und Waffen aufrüsten.


TRÄGE | Kämpfe bieten wenig Action, oft muss man nur den richtigen Moment zum Schießen abpassen.


FLÜSSIG | Für die Animationen des Helden wurde Blizzard-Mitbegründer Frank Pearce beim Turnen gefilmt.



BLACKTHORNE

Prince of Persia mit Schrotflinte – ein eher gemächlicher Plattformer.

Erschienen: September 1994
Genre: Action-Adventure
Spieleranzahl: 1
Plattformen: SNES, MS-DOS, Sega 32X, Mac, Gameboy Advance (2003)

Blackthorne ist eines von Blizzards schwächeren Frühwerken. Das Spiel erzählt die Geschichte des Kämpfers Kyle Blackthorne, der im Kindesalter von seinem Planeten Tuul aus auf die Erde geschickt wurde. Zwanzig Jahre vergehen, bis er in seine Heimat zurückkehren kann, die in der Zwischenzeit jedoch von dem bösen Sarlac erobert und versklavt wurde. Nach einem ausufernden Intro landet der Held zu Spielbeginn in einem Bergwerksstollen, nur bewaffnet mit einer Schrotflinte. Die Steuerung erinnert hier sofort an das Vorbild **Prince of Persia**: Kyle springt, klettert und rennt fast genauso präzise und geschmeidig wie der persische Prinz, allerdings fällt das Gameplay dadurch auch deutlich langsamer aus als in einem typischen Jump&Run-Spiel. Auch die Kämpfe bieten kaum Tempo: Trifft Kyle auf einen Gegner (die den Orks aus **Warcraft** verdächtig ähnlich sehen!), wird nicht blind drauflosgeballert. Stattdessen muss sich Kyle meist an die Wand pressen, um so dem Feindfeuer zu entgehen. Sobald der Gegner nachlädt, geht der langhaarige Held dann in die Offensive. Andere Gegner erfordern aber auch mehr Einsatz; rote Orks schleudern beispielsweise Bomben auf Kyle, denen er mit einem punktgenauen Sprung ausweichen muss. Hin und wieder finden sich auch Items in den Levels, die man in einem kleinen Inventar durchschalten darf – Heilpakete beispielsweise, oder auch Granaten, mit denen man Türen aufsprengt. Natürlich warten zuweilen auch Portale und Schalteraufgaben auf den Spieler – alles in allem eine solide Mischung, die aber auf Dauer nicht begeistern kann. Immerhin: Optisch war das Spiel seinerzeit durchaus gelungen, vor allem die flüssigen Animationen von Kyle Blackthorne überzeugen. Sie entstanden in einem rotoskopischen Verfahren: Man filmte Frank Pearce beim Springen, Rennen und Klettern, die Videoaufnahmen dienten den Grafikern als Grundlage für die Bewegungen des Helden. Wie bei den meisten Blizzard-Spielen stammt die Musik von **Blackthorne** aus der Feder von Glenn Stafford. Die tristen Stücke lassen aber noch nicht erahnen, dass dieser Mann später an einigen der schönsten Blizzard-Soundtracks mitwirken wird – darunter **Starcraft** und **Warcraft**.

ZU RECHT VERGESSEN: BLIZZARDS SUPERHELDENSPIELE



THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN
Erschienen: 1994
Genre: Action (Side-Scroller, Beat 'em Up)
Spieleranzahl: 1
Plattformen: SNES, Sega Mega Drive



EINTÖNIG | Das Kampfsystem bietet leider nur eine begrenzte Auswahl an Attacken, das motiviert nicht auf Dauer.

TOLL FÜR FANS | Im Spielverlauf lenkt man auch andere Helden, hier den aus Comics bekannten Superboy.

Gleich zwei Mal versuchte Blizzard sich an Superheldenspielen – ohne Erfolg. Glück im Unglück: Ohne Superman hätte es Diablo vermutlich nie gegeben!

Man muss schon ein echter Comic-Fan sein, um **The Death and Return of Superman** (1994) genießen zu können. Das Spiel wurde unter anderem von Blizzard-Mitbegründer Allen Adham programmiert, Blizzards Chefgrafiker Samwise Didier übernahm eine Produzentenrolle. Das durchwachsene Ergebnis ist ein seitwärts scrollendes Beat 'em Up, ein Prügelspiel im Stil von Klassikern wie **Double Dragon** oder **Final Fight**. Das Besondere daran sind die Hauptcharaktere, denn man steuert hier nicht nur den klassischen Comichelden Superman. In späteren Levels werden weitere Figuren wie Superboy, Steel, Cyborg oder Eradicator freigeschaltet, auch die sind den DC Comics entsprungen. Jeder Held beherrscht andere Attacken und Tricks, Steel etwa geht mit einem riesigen Hammer zu Werke. Trotzdem bleibt der Spielverlauf eintönig – Level für Level verhaut man stets die gleichen Schurken, Power-ups, ein Upgrade-System oder knifflige Kombos gibt es nicht – es bleibt beim Tastenhämmern. Auch grafisch war das Spiel nur solide und der Sound enttäuschte. Es wundert daher nicht, dass der Titel schnell in Vergessenheit geriet.

Immerhin: Dank Blizzards Superman-Erfahrung stand bald eine neue Auftragsarbeit an. Für den Publisher Acclaim sollte das Studio ein Mega-Drive-Spiel für das Super Nintendo umsetzen. **Justice League Task Force** (1995) hieß das Werk. Für die Portierung war unter anderem der Blizzard-Mitbegründer Frank Pearce verantwortlich, Chris Metzen (heute Vizepräsident von Blizzards kreativem Entwicklerteam) und seine Kollegen mühten sich derweil mit der grafischen Umsetzung ab. Anders als **Death and Return of Superman** ist **Justice League** kein seitwärts scrollendes Beat 'em Up, sondern ein klassisches Prügelspiel im Stil von **Street Fighter**. Bedeutet: Der Spieler wählt anfangs einen Helden aus, mit dem er gegen einen Kontrahenten in einer Arena antritt. Gegen das beliebte **Street Fighter 2** hatte **Justice League** jedoch keine Chance – die Grafiken waren gröber, die Steuerung ungenauer, die Attacken unspektakulärer als bei Capcoms Konkurrenztitel. Die Kämpferriege fiel zwar recht klein aus, lockte aber mit klassischen Helden wie Superman, Wonderwoman oder Batman – das machte das Spiel zumindest für Comicfans spannend.

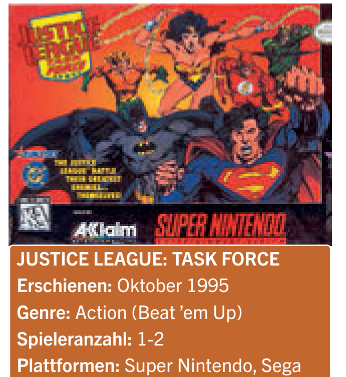
Trotz aller Kritik war **Justice League** ein enorm wichtiges Projekt für Blizzard! Denn das eigentliche Entwicklerteam hinter dem Mega-Drive-Original war ein damals unbekanntes Studio namens Condor. Während Blizzard an der SNES-Umsetzung arbeitete, lernten beide Teams sich kennen. Blizzard traf so unter anderem zum ersten Mal auf David Brevik und auf die Brüder Max und Erich Schaefer. Die drei von Condor bereiteten zu der Zeit ein Konzept für ein rundenbasiertes, knetanimiertes Rollenspiel vor: **Diablo**! Blizzard unterstütze Condor in den folgenden Monaten dabei, das Spiel zu dem umzubauen, was es heute ist: ein düsteres Action-Rollenspiel, das als einer der wichtigsten Hack&Slay-Titel aller Zeiten gilt. 1996, ein halbes Jahr vor dem Release von **Diablo**, kaufte Blizzard Condor auf und benannte das Studio in Blizzard North um. In den folgenden vier Jahren sollte dort das brillante **Diablo 2** entstehen, wieder unter dem Wirken von Brevik und den Schaefer-Brüdern. Und so findet die Geschichte rund um die enttäuschenden Superman-Spiele doch noch ein glücklich-diabolisches Ende.



STILECHT | Die Comic-Kämpfer hat Blizzard sauber und stilecht in ein Prügelspiel übertragen.



WICHTIGES TREFFEN | Bei den Portierungsarbeiten an **Justice League** lernten sich Blizzard und Condor kennen.



JUSTICE LEAGUE: TASK FORCE
Erschienen: Oktober 1995
Genre: Action (Beat 'em Up)
Spieleranzahl: 1-2
Plattformen: Super Nintendo, Sega Mega Drive

UNSERE BLIZZARD-REIHE: WIE GEHT'S WEITER?



Nachdem wir in der vergangenen Ausgabe 03/11 bereits einen Überblick über die Firmengeschichte von Blizzard gegeben haben, steht für das nächste Heft nun die wichtigste Marke des Studios an: Mit **Warcraft: Orcs & Humans** gelang Blizzard der Durchbruch im Strategiesektor. Wir beleuchten in unserem nächsten Special, was das Spiel auszeichnete, wo seine Stärken und Schwächen lagen und wie Blizzard über zwei Nachfolgerspiele sein wichtigstes Spiele-Universum erschuf, das den Weg für **World of Warcraft** ebnen sollte.

Unsere Blizzard-Specials im Ausblick:

Ausgabe 05/11: Die komplette **Warcraft**-Reihe, inklusive der Hauptspiele, der Add-ons und dem nie veröffentlichten Projekt **Warcraft Adventures**.

Ausgabe 07/11: World of Warcraft im Blickpunkt: Wie gelang Blizzard das bislang erfolgreichste aller MMOGs?

Ausgabe 09/11: Wir beleuchten die kultige **Starcraft**-Reihe. Außerdem dabei: Erinnerungen an **Starcraft: Ghost**

Ausgabe 11/11: Der **Diablo**-Report – so funktioniert Blizzards Klick-Orgie.

Ausgabe 12/11: Berichterstattung von Blizzards Hausmesse Blizzcon: Neue Infos zu **WoW**, **Diablo 3** und **Starcraft 2**.



VOR 10 JAHREN

Mai 2001

Von: Sebastian Weber

Diese Themen bewegten die Spielewelt vor zehn Jahren.

SPIEL DES MONATS

Dungeon Siege

Geniale Grafik, fesselndes Gameplay, leichte Steuerung – mit diesen Worten startete die achtseitige Vorschau auf Microsofts Action-Rollenspiel **Dungeon Siege**. Entwicklerlegende Chris Taylor persönlich hatte den Mix aus Rollenspiel und Strategieelementen vorgestellt und PC Games war begeistert. Die offene Spielwelt bot nicht nur viel zu entdecken, sondern war grafisch auch auf Referenzniveau. In guter, alter **Diablo 2**-Manier folgten Sie einer etwas mauen Story – wie sich im Test herausstellte. Der Rollenspielpart verlief zwar an sich traditionell, Sie verkloppten also Monster, verdienten Erfahrungspunkte und werteten Ihren Charakter auf. Doch es gab nicht wie üblich Klassen zur Wahl, sondern Ihr Spielstil bestimmte, ob Ihr Schützling sich etwa zum Magier oder Kämpfer entwickelte. Sobald sich Ihnen im späteren Spielverlauf dann einige Mitstreiter anschlossen, zeigte **Dungeon Siege** seine Strategiewurzeln: Neben dem Vorgeben von Formationen durften Sie auch Befehle erteilen, um die Kämpfe zu überstehen. Ein Jahr nach dieser umfangreichen Vorschau attestierte PC Games dem Spiel all diese Vorzüge und vergab eine Wertung von 89 Punkten. Teil 3 der Reihe erscheint am 27. Mai dieses Jahres. ❑


ALLEINGANG | **Dungeon Siege** erlaubte es Ihnen, das Abenteuer entweder alleine oder mit KI-Mitstreitern zu durchleben.

THEMA

Die Xbox überzeugt

Heutzutage werden PlayStation 3 und Xbox 360 bei jeder Spielevorschau in einem Atemzug mit dem PC genannt. Vor zehn Jahren sah die Welt noch anders aus, denn die Xbox erschien in Europa erst am 14. März 2002. In der Mai-Ausgabe aus dem Jahr 2001 berichtete PC Games seinerzeit von einer Microsoft-Hausmesse. „Die Fachwelt staunt", diese Überschrift war Programm. Denn abgesehen von nur einem PC-Spiel (ein Zustand, der an heutige Verhältnisse erinnert) wurden auf der Messe vor allem Titel für die neue Konsole gezeigt. Und nicht nur die Entwickler kamen damals zu dem Schluss, dass die Xbox einiges auf dem Kasten hat, und lobten vor allem deren technische Möglichkeiten. Auch PC-Games-Redakteur Georg Valtin war begeistert: Spiele wie **Halo** oder **Oddworld: Munch's Oddysee** überzeugten grafisch auf ganzer Linie und stellten die Sony-Konkurrenz locker in den Schatten. Somit standen alle Zeichen schon damals auf Erfolg und spätestens mit der Xbox 360, die drei Jahre später erschien, hat sich Microsoft auf dem Konsolenmarkt etabliert.

DIE TOP-TESTS

Ob Strategie oder Action – ein Monat im Zeichen des Mehrspielers

1 Black & White (Mehrspieler)



Entwickler: Lionhead | **Wertung:** 92%

Der Multiplayer-Part für maximal acht Spieler erforderte vor allem eines: Teamplay. Der Spielverlauf ähnelte dem Einzelspielermodus, nur dass man sich die Aufgaben mit seinen Mitspielern teilte. Im Team ein großer Spaß.

2 Cultures Missions-CD



Entwickler: Funatics | **Wertung:** 86%

Genau im richtigen Moment: Als **Cultures** damals als Budget-Variante neu aufgelegt wurde, veröffentlichte Entwickler Funatics eine Missions-CD, die sieben neue Levels brachte. Somit hatten Fans des Aufbauspiels neues Futter.

3 Tribes 2



Entwickler: Dynamix | **Wertung:** 85%

Tribes 2 hatte starke Konkurrenz: Ein Shooter aus dem Hause Epic und **Counter-Strike** dominierten das Genre der Mehrspieler-Shooter. **Tribes 2** begeisterte mit seinem Fokus auf Taktik und Teamplay und sah zudem verblüffend gut aus.

4 Die Siedler 4 – Nachtest

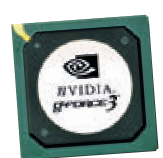


Entwickler: Blue Byte | **Wertung:** 85%

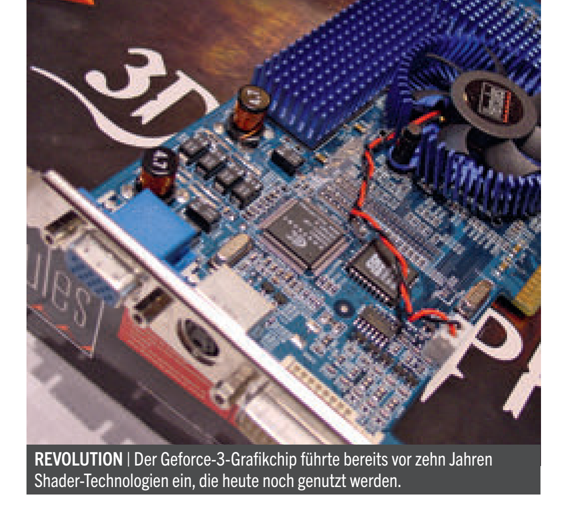
Als **Die Siedler 4** erschien, fehlten versprochene Mehrspielermodi und der Einzelspielerpart war sehr instabil. Erst nach zwei Patches lief der Aufbauspaß reibungslos – und das sowohl offline als auch online. Gut gerettet, Blue Byte.

GEFORCE 3

Neuer Grafikchip sorgt für Bombastoptik



Nvidia schickte im Mai 2001 eine neue Generation von Grafikkarten ins Rennen: die Geforce-3-Reihe. Diese sollte dank neuer Technologien, nämlich Pixel Shader und Vertex Shader, der Grafikqualität von Spielen zu einem Quantensprung verhelfen. Außerdem schafften es die Geforce-3-Karten erstmals, nicht nur zwei Texturen pro Pixel darzustellen, sondern die Zahl auf vier zu verdoppeln. Die ersten Spiele, die davon profitierten, waren Biowares Rollenspiel **Neverwinter Nights**, das Unterwasser-Actionspiel **Aquanox** und der Ego-Shooter **Unreal 2** (siehe unten). In einem ersten Benchmark-Test seitens unserer Hardware-Experten halfen all die neuen Technologien allerdings wenig: Die Geforce-3-Chips konnten nur einen von zwei Durchgängen für sich entscheiden, denn manche Technik wurde von älteren Spielen nicht ausreichend genutzt, was die Geforce-3-Karten ausbremste. ❑



REVOLUTION | Der Geforce-3-Grafikchip führte bereits vor zehn Jahren Shader-Technologien ein, die heute noch genutzt werden.

UNREAL 2 VS. HALO

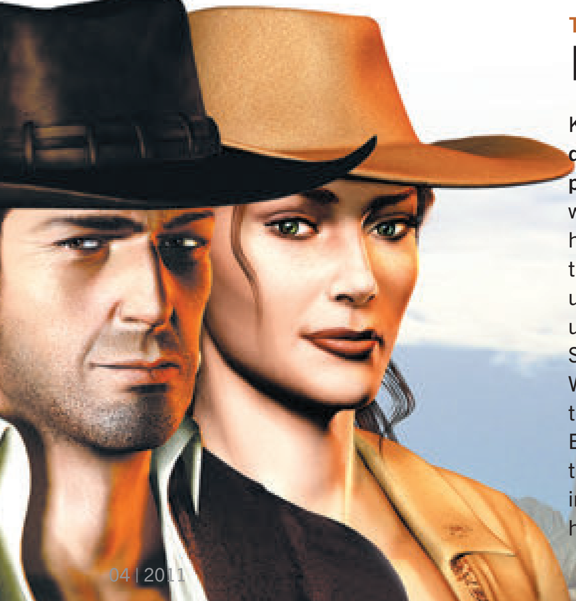
Kampf der Giganten: Welcher Shooter ist der bessere?

Auf Microsofts Hausmesse Gamestock (siehe auch links „Die Xbox überzeugt“) hatte Georg Valtin damals die Chance, erstmals den heiß erwarteten Ego-Shooter **Halo** anzuspielen. Mindestens genauso sehr sehnten Spieler allerdings das kurz zuvor angekündigte **Unreal 2** herbei, denn beide Spiele boten eine Optik der Marke „Heruntergeklappter Kiefer“. PC Games wagte deshalb einen ersten Vergleich, um festzustellen, welches der beiden Spiele das Zeug dazu hatte, das Genre umzukrempeln, denn sie unterschieden sich – scheinbar – fundamental.

Halo setzte stark auf Teamplay mit mehreren Mitspielern – das wurde versprochen. Heute ist man schlauer. **Halo** erschien im Oktober 2003, doch den so hochgelobten Koop-Modus bot nur die Konsolenversion. Was blieb, war eine gut gemachte, aber etwas lineare Einzelspielerkampagne. Das brachte **Halo** eine Wertung von 84 Punkten ein. **Unreal 2** sollte von Haus aus seinen Fokus auf den Singleplayer-Part legen – der größte Unterschied, den der Vergleich herausstellte. Der Shooter erschien schließlich im Februar 2003 und somit noch über ein halbes Jahr früher als der Konkurrent und begeisterte mit seiner exzellenten Grafik und den tollen Spielideen – was mit einer Wertung von 92 Punkten belohnt wurde. Letztlich waren aber beide Shooter empfehlenswerte Spiele – zu diesem Ergebnis kamen wir auch in unserem Vergleich im Mai 2001. ❑




KNALLHARTE KONKURRENZ | Sowohl **Halo** (links) als auch **Unreal 2** (rechts) zählten zur grafischen Oberliga. Am Ende konnte **Unreal 2** spielerisch aber mehr überzeugen als der Widersacher.



TEST DES MONATS

Desperados: Wanted Dead or Alive

Knallharte Echtzeittaktik im Stil der **Commandos**-Reihe – das erwartete die Spieler in **Desperados: Wanted Dead or Alive**. Unsere Tester waren sogar der Meinung, dass es das knüppelharte Spielprinzip von **Commandos** zur Perfektion führte. In 25 Levels, die dank exzellenter KI und steigenden Schwierigkeitsgrades nichts für unvorsichtige Ballerfreunde waren, steuerten Sie sechs Charaktere durch ein spannendes Wild-West-Abenteuer. Jeder der Haudegen hatte andere Fähigkeiten, deren Einsatz über den Erfolg einer Mission entschieden. Hier übertrumpfte **Desperados** seine Konkurrenz locker im Umfang. Dank der Quick-Action-Funktion hatten Sie zudem die Möglichkeit, Ihre Aktionen Schritt für Schritt zu choreografieren, um sie dann gezielt auszulösen – alles in Echtzeit zu planen war also nicht nötig. Der bislang letzte Teil der Reihe (**Helldorado**) erschien 2007. ❑



TAKTISCH | Dank des eingeblendeten Sichtkegels Ihrer Gegner konnten Sie Aktionen leichter planen.

MEISTERWERKE

Beyond Good & Evil



Von: Viktor Eippert

Von der Presse geliebt, von den Käufern übersehen. Ein Meisterwerk im Schattendasein.

▲ **BEWEGLICH** | Jades Bewegungen sind grandios animiert und sehr geschmeidig. Es macht richtig Spaß, dabei zuzusehen, wie sie ihre flotten Kampfkombos zum Besten gibt.

▶ **KRISENRAT** | Vor jeder Mission trifft sich Jade mit ihren Freunden im Hauptquartier des IRIS-Netzwerks und bespricht den Plan für den kommenden Auftrag.

Nicht jedem Werk wird die Aufmerksamkeit zuteil, die es eigentlich verdient. Ob in der Film-, Musik oder Spieleindustrie – es gibt immer Fälle, in denen Titel zu Kritikerlieblingen avancieren, teilweise gar als Kunst tituliert werden, der zugehörige finanzielle Erfolg jedoch ausbleibt. Ein solch unberechtigtes Schattendasein fristete beispielsweise das einzigartige Action-Adventure **Beyond Good & Evil**, für das der **Rayman**-Vater Michel Ancel verantwortlich zeichnet. Der Ubisoft-Titel heimste 2003 zahlreiche Topwertungen ein (darunter auch eine 87 in der PC Games 02/2004), wanderte aber trotzdem nur selten über die weltweiten Ladentheken.

Schade, denn die unverbrauchte Verschwörungsgeschichte rund um die charmante Protagonistin Jade weiß damals wie heute zu gefallen: Auf Jades kleinem Heimatplaneten Hillys tobt ein Krieg. Fiese Außerirdische namens DomZ belagern Hillys und die Bewohner suchen angesichts der ständig drohenden Alien-Angriffe Schutz bei der Alpha-Abteilung, einer militärischen Eliteeinheit der Regierung. Als Jade erfährt, dass die Alpha-Abteilung in Wirklichkeit von den DomZ kontrolliert wird und nur nach außen hin den Retter in der Not mimt, schließt sie sich dem IRIS-Rebellennetzwerk an, um als Reporterin Beweise für das falsche Spiel der Alphas aufzustöbern. Denn nur mit waschechten Beweisen kann IRIS die von der Regierungspropaganda verblendete Bevölkerung wachrütteln und die Macht der DomZ zerschlagen.

WO KANN ICH ES HEUTE NOCH KAUFEN?

Sie gehören zu den Spielern, denen Beyond Good & Evil seinerzeit durch die Lappen ging? Wir sagen Ihnen, wo Sie es heute noch bekommen:

Die Chance, **Beyond Good & Evil** im Laden zu finden, ist sehr gering. Davon abgesehen raten wir Ihnen ohnehin vom Kauf der üblichen CD-Version ab, da diese Probleme bei der Installation auf neuen 64-Bit-Betriebssystemen verursacht. Greifen Sie stattdessen lieber zur multilingualen Version auf Steam (www.steampowered.com), die Sie dort für günstige 4,99 € erhalten. Diese lässt sich anstandslos installieren und läuft auch ansonsten einwandfrei auf aktuellen Systemen.

DAS EWIGE HIN UND HER UM DEN NACHFOLGER

Die bisherige Geschichte um **Beyond Good & Evil 2** ist voller widersprüchlicher Aussagen, zahlreicher Gerüchte und bietet kaum Informationen. Alles fing mit einem beeindruckenden Teaser an, den Ubisoft auf seiner Hausmesse 2008 präsentierte. Der Teaser entstammte laut Ubisoft direkt der Engine des Spiels und zeigte sowohl Pey'j (abgebildet) als auch eine Frau, die zwar nicht frontal zu sehen war, aber stark an Jade erinnerte. Bezüglich des Titels und Erscheinungstermins für das Spiel schwieg man jedoch. Fast genau ein Jahr später tauchten plötzlich Spielszenen im Netz auf, in denen man eben genannte Frau aus der Schulterperspektive sieht, während sie in einer Stadt vor der Polizei flüchtet. Im Monat darauf offenbarte Laurent Detoc, Geschäftsführer von Ubisoft Nordamerika, in einem Interview, dass es sich dabei tatsächlich um geleaktes Material handele, bekräftigte aber noch im gleichen Atemzug, dass unsicher sei, ob ein zweiter Teil wirklich komme. Im Juni 2010 ergriff Chefentwickler Michel Ancel selbst das Wort und erklärte, dass die Entwicklung von **BGE 2** so lange dauere, weil er sein Team bewusst familiär klein halte, um den kreativen Austausch zu fördern. Mitte Januar dieses Jahres bestätigte der Geschäftsführer von Ubisoft Frankreich, Geoffroy Sardin, dass sich **BGE 2** noch in Entwicklung befinde. Neue Infos habe aber selbst er nicht parat. Es bleibt also alles beim Alten: Das Team rund um Michel Ancel werkelt laut Ubisoft immer noch an **BGE 2**, aber ob und wann der Titel erscheint, bleibt weiter abzuwarten.

GEHEIMNISKRÄMEREI | Im Mai 2008 präsentierte Ubisoft einen Teaser-Trailer, der Michel Ancels neuestes Projekt zeigt. Trotz der eindeutigen Bilder fiel allerdings nie der Name **Beyond Good & Evil 2**!



◀ **INFILTRATION** | Zahlreiche Wachen sichern stets die Anlagen der Alpha-Abteilung. Das führt zu spannenden Schleichpassagen, in denen der Spieler sowohl die Blickrichtungen als auch Marschrouten der Alphas exakt abpassen muss.

▼ **SCHNAPPSCHUSS** | Mit ihrer Fotokamera knipst Jade nicht nur belastende Beweise für die Zeitung der IRIS-Rebellen, sondern auch schicke Tierfotos. Für jede erstmals abgelichtete Spezies winkt etwas Geld.

Neben der guten Story besticht das Action-Adventure durch seinen unvergleichlichen Look, das kreative Charakterdesign und die geschickte sowie wohldosierte Verschmelzung völlig unterschiedlicher Spielelemente. Da wären etwa spannende Schleichabschnitte, in denen sich Jade geschickt an den Alpha-Wachen vorbeistehlen muss. Außerdem verlangen motivierende Geschicklichkeitspassagen dem Spieler ein gutes Timing ab, ohne ihn dabei mit nervigen Sprüngen über Abgründe zu drangsalieren, wodurch Frust fernbleibt. Auch die grauen Zellen testet das Abenteuerspiel hin und wieder mit kleinen Rätseln, die stets fair sind.

Ihre Suche nach der Wahrheit bestreitet Jade nicht völlig alleine. Je nach Spielfortschritt bekommt die Jungreporterin Unterstützung von ihrem Onkel Pey'j oder dem IRIS-Agenten Double-H. Mit ihrem Partner bringt Jade beispielsweise schwere Kisten in Position, um draufzuklettern und so über ein Hindernis zu springen. Zudem verfügt jeder Charakter über spezielle Fähigkeiten, die beim Vorankommen in den Geheimanlagen der Alphas helfen. Während Double-H zum Beispiel mit seinem Sturmangriff Gitterstäbe aus dem Weg räumt, kann Jade kleine Gyrodiscs verschießen und damit entfernte Schalter auslösen. In den actionreichen Kämpfen zahlen sich die Begleiter ebenfalls aus, sie unterstützen die agile Heldin mit Spezialattacken. Lediglich die zickige Kameraführung stört ein wenig beim Verprügeln der Gegner und befleckt die ansonsten reine Weste von **Beyond Good & Evil**.

Doch dank des kreativen Fotografie-Features sind die Kameratücken schnell vergeben und vergessen. Mit ihrem Fotoapparat knipst die Wahrheitskämpferin für die Handlung entscheidende Beweisfotos oder erhält nützliche Informationen, wenn sie im Foto-Modus auf Objekte oder Charaktere in der Spielwelt zielt. Sogar Tiere in der Spielumgebung dienen als Motiv! Für jeden Schnappschuss von bisher nicht abgelichteten Spezies, die quer über Hillys verstreut sind, erhält Jade eine Belohnung in Form von Geld. Für jedes zehnte Foto winkt zudem eine Perle. Perlen sind eine Art Schwarzmarktwährung auf Hillys, die der Verbesserung des Hovercrafts dienen. Mit diesen Upgrades erreicht Jade neue Gefilde in der Spielwelt, wo weitere Spezies und versteckte Perlen warten. Das motiviert zu ausgiebigen Erkundungstouren und weckt den Sammeltrieb. Noch mehr Perlen verdient man sich bei den witzigen Minispielen wie den Hovercraft-Wettrennen oder einem Airhockey-Spiel in der Akuda-Bar.

All diese Aspekte sind für sich genommen bereits sehr schön. Der Clou ist, dass sie sich so oft und schnell abwechseln, dass nie auch nur ein Anflug von Eintönigkeit aufkommt. In dem einen Augenblick legt sich Jade noch mit den DomZ an, im nächsten löst sie ein Rätsel und im wieder nächsten steht schon ein Fotoshooting an. Dank seines einzigartigen Looks ist **Beyond Good & Evil** zudem kaum gealtert und bietet nach wie vor ein fantastisches Spielerlebnis! ❑

VIKTOR ERINNERT SICH:



Zu meiner großen Schande muss ich gestehen, dass auch ich **Beyond Good & Evil** nicht zum Release erwarb, sondern erst später als Budget-Titel. Das liegt allerdings nicht darin begründet, dass es mir anfangs zu teuer war. Nein, **Beyond Good & Evil** zog an mir vorbei wie an zahlreichen anderen Spielern. Doch als ich es endlich hatte, begeisterte mich **BGE** vom Fleck weg mit seinem fabelhaften Mix aus offener Spielwelt, Rätsel- und Geschicklichkeitseinlagen, satter Action, witzigen sowie kreativen Charakteren, anspruchsvollen Schleichpassagen und der innovativen Fotografie-Spielmechanik. **Beyond Good & Evil** war seiner Zeit ein gutes Stück voraus und konnte mich selbst beim dritten Durchlauf von Neuem begeistern. Eine echte Spieleperle eben!

 Diese Datei müssen Sie herunterladen.  Diese Datei befindet sich auf der 16/18-DVD.  Diese Datei befindet sich nur auf der Extended-DVD.

Gut gemachte Spiele faszinieren länger als bis zum Abspann. Durchdachte Titel finden Halt in einer starken Community, die diese Produkte bereitwillig (und völlig kostenlos) mit Mods und Levels am Leben erhält. Auf den folgenden Seiten stellen wir Ihnen ausgewählte Erweiterungen aus dieser Community vor.

NEVERWINTER NIGHTS 2: MASK OF THE BETRAYER

Der Fluch der Zwerge 3.2



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: 12-16 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Normal

Von: Marc Brehme

Die Zwergen-Saga geht weiter! Diesmal klären Sie das Verschwinden des Wissenshüters.

Vor etwa einem Jahr erschien der erste Teil der dritten Kapitels von **Fluch der Zwerge** und begeisterte die Community. Nun hat Modder Gradus (Feline Fuelled Games) auch Teil 2 des dritten Kapitels veröffentlicht. Die Fortsetzung des beliebten Fan-Add-ons für **Neverwinter Nights 2** ist wieder sehr gut gelungen und räumt eine glatte Empfehlung ab.

Zu Beginn des neuen Kapitels landen Sie in Ihrer alten Heimat Althaven und sollen dort herausfinden, was es mit dem geheimnisvollen Verschwinden eines der Hüter des alten Wissens auf sich hat. Viel hat sich in Ihrer Heimatstadt verändert. Der einst so lauschige, kleine Hafen ist zu einem großen Handelsplatz geworden und die Straßen sind nachts nicht mehr sicher. Nicht nur, dass sich ein Meuchelmörder mit seinen Kumpanen in der Gegend herumtreibt, sogar mehrere Banden von Wegelagerern legen Hinterhalte und lauern unbescholtenen Reisenden auf. Einige Kinder und zwei junge Frauen verschwanden spurlos und auch Riegam Mibalas, der Hofmagier des Adelsrates, wurde seit Tagen nicht mehr gesehen. Ihr Job ist es, dafür zu sorgen, dass in dieser einst so friedlichen Gegend wieder Recht und Ordnung einkehren.

Neben all diesen Quests bietet **DFdZ 3.2** auch viele witzige Möglichkeiten, sich den virtuellen Tag zu vertreiben. Nehmen Sie doch mal an einem Faustkampfturnier im Untergeschoss einer Hafenkneipe teil oder kaufen Sie sich ein kleines Häuschen im Hafen und richten es nach Ihrem Geschmack ein. Oder geben Sie Ihrer Ausrüstung bei einem Graveur im Hafenviertel eine persönliche Note oder schmieden Sie zur Entspannung das Zeug gleich selbst – in der Schmiede in Althaven oder auf dem Gutshof des Adelsrates. Die Mod strotzt nur so vor Aufgaben, was auch die lange Spielzeit erklärt. Einziger Wermutstropfen: Das Modul ist nicht vertont; die müssen die 210.000 Wörter der Gespräche schon lesen.

Das Modul wird mit dem Charakter weitergeführt, mit dem Sie das erste Kapitel des dritten Teils beendet haben. Es ist nicht möglich, mit einem neuen Charakter weiterzuspielen. SIe müssen zunächst Teil 1, dann Teil 2 und dann Teil 3.1 bis zum Ende bei dem Portal im Obergeschoss des Gästehauses bei Odurs Handelsposten gespielt haben. ❑

Info: www.felinefuelledgames.de



EINKAUFEN | Nach dem Besuch des Markts in Althaven, besuchen die Helden auch noch die Schenke.



JAGDZEIT | Der mysteriöse Fluchhain. In diesem Wald sind sogar die Hasen reißende Monster.

SCHLAGFERTIG | Neue Animationen peppen die Schlägereien auch optisch auf.

DUCKMÄUSER | Da die Kamera näher am Charakter ist, müssen Sie die Rübe beim Angriff nun raushalten.

SCHLÜSSELDIENST | Alle Fahrzeuge, auch dicke LKWs, haben nun mindestens drei Bolzen im Schloss.

MAFIA 2

Reminiscence of the Hype



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: wie Hauptspiel
Schwierigkeitsgrad: Schwer

Von: Marc Brehme

Mafia 2 war Ihnen zu einfach? Diese Mod macht es deutlich schwerer, ein erfolgreicher Gangster zu sein.

Mafia 2 war ein sehr gutes Spiel, bot aber auch Raum für Verbesserungen. Für viele Fans war das Spiel gerade bei Kämpfen durch die sich weit hinter dem Protagonisten befindliche Kamera viel zu einfach. Sie mussten einfach nur auf die Gegner draufhalten und rechtzeitig in Deckung gehen. Aus dieser heraus ballerten Sie sicher, ohne dass Gegner Sie erwischen konnten. War der Protagonist doch einmal schwer getroffen, verharrte er einfach ein paar Sekunden in Deckung, bis sich die Lebensenergie wieder regeneriert hatte. Sogar auf dem schweren Schwierigkeitsgrad wurden so bis zu 75 % der körperlichen Vitalität wiederhergestellt.

Mit Reminiscence of the Hype steht nun endlich die erste Community-Erweiterung für **Mafia 2** bereit, die sich unter anderem dieser Thematik annimmt. „Diese Mod macht aus dem Schwierigkeitsgrad ‚hard' eine echte Herausforderung", so Modder Andrashi zu PC Games.

Es gibt keine Regeneration der Gesundheit, also sollten Sie mit Argusaugen Ihre Lebensenergie-Leiste beobachten. Diese kann nur durch Essen oder Trinken aufgefüllt werden, wozu es in Storymissionen allerdings nur wenig Gelegenheit gibt. Besiegte Gegner lassen weniger Munition zurück und auch die Aufmerksamkeit der Polizei ist höher, sodass die Gesetzeshüter nun mehr Verstöße ahnden; allerdings fairerweise nicht nur die des Spielers …

Die Lebensregeneration, Polizeipräsenz und Munitionshäufigkeit des leichten und mittleren Schwierigkeitsgrades wurde nicht verändert, jedoch sind die Gegner in diesen Modi im Nahkampf nun ebenso gefährlich wie im Modus „schwer". Faustkämpfe werden also insgesamt anspruchsvoller.

Das gilt auch für Feuergefechte, da die Kamera nun näher am Spieler ist und Sie nicht mehr unrealistisch weit oder in unnatürlichen Winkeln in Richtung des Gegners schauen und feuern können. Sie müssen sich nun also aus der Deckung lehnen, wenn Sie schauen oder schießen wollen – und damit auch riskieren, sich eine Kugel einzufangen.

Nettes Detail: Rammen Sie einen anderen Wagen, sehen Sie nun deutliche Unfallspuren am Auto und dank neuer Animationen auch, wie dessen Fahrer vom Crash im Fahrzeug herumgeschleudert wird. ❑

Info: moddb.com/mods/mafia-ii-reminiscence-of-the-hype

GRATISSPIEL

The Silver Lining 1–3



Seit Juli letzten Jahres können Adventure-Liebhaber mit dem Gratisspiel **The Silver Lining** ein neues Abenteuer ihrer Lieblinge aus der **King's Quest**-Reihe von Roberta Williams erleben. Das Spiel erscheint in regelmäßigen Abständen als inoffizieller Ableger der Serie in insgesamt fünf Teilen.

In Episode 1 mit dem Untertitel **What is Decreed Must Be** wurden Rosella und Alexander, die Kinder von König Graham, von einem unbekannten Bösewicht mit einem mysteriösen Fluch belegt, der sie in einen komaähnlichen Schlaf versetzte. Um herauszubekommen, wer der mysteriöse Bube war, reisen Sie in **Episode 2: Two Households** unter anderem auf die Isle of Crown, die Isle of the Sacred Mountains und die neue Isle of Wonders.

Auf den handgezeichneten Schauplätzen sprechen Sie mit Personen, sammeln Gegenstände ein und lösen Rätsel, um drei Zutaten für einen Zauberspruch zu erhalten, die auf einer Schriftrolle verzeichnet sind.

Auch im dritten Teil My Only Love Sprung from My Only Hate treffen Sie auf bekannte und neue verschrobene Figuren und lauschen der guten englischen Sprachausgabe sowie dem gelungenen Sound, der für Atmosphäre sorgt. Die Entwickler haben die Point&Click-Steuerung verbessert und die Rätseldichte angehoben. Vor allem durch die letztgenannte Maßnahme liefern sie damit eine bessere und vor allem längere Episode als die vorhergehenden ab. Aber auch der Umstand, dass Ihr Charakter König Graham im Spiel nun auch öfter sterben kann, wirkt sich natürlich etwas auf die Spielzeit aus.

Die Installationsdatei auf DVD enthält alle drei Episoden. So können auch Spieler, die die vorhergehenden Teile verpasst haben, noch bequem ins Spiel einsteigen. *(mb)* ❑

Info: www.tsl-game.com



Einzelspieler-Gratisspiel
Spielzeit: Circa 5 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel

BIZARR | Natürlich treffen Sie wieder auf außergewöhnliche Charaktere wie diese Geistfrau (Banshee).



BLUMENFLÜSTERER | In Teil 2 besuchen Sie die Insel der Wunder. Dort gibt es etwa sprechende Pflanzen.

CRYSIS

Cryhunter 3

Mit **Cryhunter 3** veröffentlicht Danny Fischer erneut eine Fortsetzung seiner Einzelspieler-Mod für **Crysis**. Am mittlerweile dritten Teil hat er mehr als ein Jahr gearbeitet, verriet uns der deutsche Modder im Gespräch mit PC Games.

Die Geschichte spielt sechs Jahre vor der Invasion der Aliens. Major Barnes soll einer der ersten sein, die den Prototypen des Nanosuits zum ersten Mal auf feindlichem Boden testen. Einsatzort: Nordkorea. Einsatzziel: Videomaterial über einen angeblichen Atombunker zu besorgen, gegen den die dortige Bevölkerung demonstriert.

Sie übernehmen die Rolle von Barnes, der in die Mine eindringen und Beweise für die angeblich eskalierende Situation beschaffen soll. Das klingt in Anbetracht der Leistungsfähigkeit des Nanosuits nach einem leichten Unterfangen. Allerdings fällt der Prototyp öfters aus und Sie haben es außerdem mit einer Überzahl an Koreanern zu tun. Erschwerend kommt hinzu, dass ein C17-Flugzeug einem Gewitter ausweichen muss, vom Kurs abkommt und von den Nordkoreanern in ihre Gewalt gebracht wird. So müssen Sie nun auch noch die Piloten befreien und die Maschine sichern, die von den Koreanern zu Spionagezwecken nach Pjöngjang gebracht werden sollte.

Die Stärke der Mod liegt in der spannenden Story, die mit vielen Zwischensequenzen erzählt wird, und der taktischen Herausforderung, auch beim Ausfall des Anzuges gegen die Übermacht an Gegnern zu bestehen. **Cryhunter 3** beginnt gemächlich, steigert aber stetig den Spielspaß.

Die Vertonung fällt hingegen nur befriedigend aus. Zu oft trüben Schnitzer bei Betonung und Stil die Atmosphäre. Und bei dieser Kritik nehmen wir auch die kleinen Gast-Sprechrollen von zwei PC-Games-Redakteuren nicht aus … *(mb)* ❑

Info: www.crysis-hq.com



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 2 bis 3 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel bis schwer

UND ACTION! | Die Mod bietet typische **Crysis**-Kost mit vielen Zwischensequenzen.



LETZTER AUFRUF | Bevor Sie zur angeblichen Nuklearmine kommen, räumen Sie auf dem Flughafen auf.

HALF-LIFE 2: EPISODE 2

Call-in

Der Schwede Ludvig Kallin begann erst vor etwa einem Jahr zu modden und überzeugte mit seinem Erstlingswerk **Call In** für **Half-Life 2: Episode 2** allerdings gleich die Community.

Seine Fan-Erweiterung glänzt vor allem mit einem gelungenen und abwechslungsreichen Leveldesign, das ungewöhnliche Wege geht. Auf der Suche nach Informationen zum Super-Portal der Combine kämpfen Sie sich zum Beispiel durch einen Wald und eine Mine sowie etliche Gebäude. Ins Auge sticht, dass der Modder die Architektur der Combine-Gebäude, die im Hauptspiel ja eher schmal und hoch sind, genau gegenteilig – nämlich breit und flach – erstellt hat. Besonders auffällig ist auch ein Abschnitt, in dem Sie über ein Rohrsystem weiter vordringen müssen. Die Passage passt sich hervorragend ins Leveldesign ein und wirkt nicht aufgesetzt.

Nach eigenen Angaben hat Ludvig Kallin viele andere **HL 2**-Mods gespielt und sich inbesondere vom herausragenden Mod **Minerva: Metastasis** inspirieren lassen. Wir müssen sagen, dass ihm das sehr gut gelungen ist! Kleiner Tipp: Den recht schweren Abschnitt mit den zwei Huntern meistern Sie am besten, wenn Sie deren Angriffen so clever ausweichen, dass sich die beiden gegenseitig zerbröseln. *(mb)* ❑

Info: www.moddb.com/mods/call-in



Einzel/Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 2 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Normal

NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++

DRAGON AGE 2

Bereits kurz vor dem Release von **Dragon Age 2** im März veröffentlichte Bioware das **High Resolution Texture Pack** zum kostenlosen Download. Dieser 1,08 Gigabyte große Patch, den Sie auch auf unserer Heft-DVD finden, sorgt für eine bessere Grafik. Das **Texture Pack** schaltet erweiterte Grafikoptionen in den Einstellungen frei, in denen Sie die neu installierten Texturen aktivieren können. Bioware empfiehlt eine Grafikkarte mit mindestens 1 Gigabyte Speicher. Am meisten profitieren Spieler, die **Dragon Age 2** in Direct X 11 spielen können.

Info: http://social.bioware.com/page/da2-patches

KING'S QUEST 3: REDUX

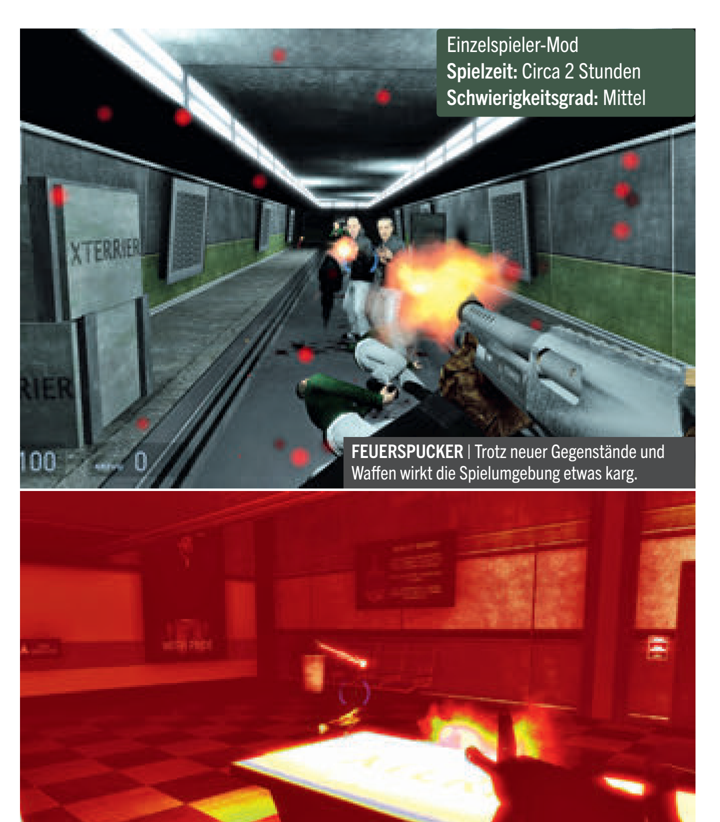
Im Februar ist eine grafisch überarbeitete Variante des Klassikers **King's Quest 3** erschienen. **King's Quest 3: Redux** von AGD Interactive ist vertont und enthält einen Soundtrack. Die Freeware (238 MB, PC & Mac) steht zum kostenlosen Download bereit.

Info: www.agdinteractive.com/games/kq3

DRAGON AGE: ORIGINS – AKABAR

Nachdem es schien, als wäre die ambitioniere **Dragon Age: Origins**-Mod **Akabar** in der Versenkung verschwunden, erhielten wir nun ein Lebenszeichen der Modder. Das Team hat sich neu organisiert und will die Arbeiten an der Mod bis zum Sommer abschließen. Über den aktuellen Stand der Arbeiten gibt der Lead Designer Nikita in einem ausführlichen Interview Auskunft, das Sie sich bei unserem Schwestermagazin Buffed ansehen können. Außerdem sind neue Bilder und ein frischer Trailer auf Youtube erschienen.

Info: http://dragonage.buffed.de
youtube.com/watch?v=233AYEYK8qQ



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 2 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel

FEUERSPUCKER | Trotz neuer Gegenstände und Waffen wirkt die Spielumgebung etwas karg.

RABENVATER | Die Vögel der Forschungsstation sorgen telepathisch für Wahrnehmungsstörungen.

HALF-LIFE 2

Dissolution

Die **HL2**-Mod **Dissolution** spielt in einem fiktiven Universum, das im Jahr 2089 vom riesigen Konzern Xterrier beherrscht wird. Die Mod startet in einem Geheimlabor, in dem Sie erwachen. Dann werden von der Stimme eines gewissen Mr. Wilson durch den Komplex geleitet. Zu Beginn haben Sie noch nicht mal eine Waffe und wissen nicht so recht, wo vorn und hinten ist. Das Einzige, was Sie haben, sind Fragen über Fragen: Wer sind Sie? Wo genau sind Sie? Was tun Sie hier? Und wer ist dieser mysteriöse Wilson?

Die Mod verbindet Science-Fiction mit Spielelementen des Adventure- und Action-Genres. Sie tappen durch die Gänge des teils unterirdischen Komplexes, tuckern mit Minenbahnen durch Tunnelsysteme, ergattern nach und nach bessere (und neu ins Spiel eingebaute) Waffen als die popelige Axt, die Sie zu Beginn finden. Unter anderem hat der Modder eine sehr detailgetreue Schrotflinte ins Spiel eingebaut. Und warum gehen eigentlich alle Bewohner des Komplexes Xterrier 581c auf Sie los? Um zu überleben, müssen Sie sich Ihrer Haut wehren, Kämpfe ausfechten und kleinere Rätsel lösen, die aber nicht wirklich anspruchsvoll sind. Meist geht es darum, Schlüssel für Türen zu finden. Geben Sie acht, wenn Sie in die Forschungsstation eindringen. Darin wurden Experimente an Vögeln vorgenommen, die nun geheimnisvolle Kräfte entwickelt haben und Ihnen damit sehr gefährlich werden.

Häufig finden Sie auch sogenannte Audiologs, die Ihnen stückweise die Geschichte der Weltraumkolonie erzählen. Diese Anleihe aus der **Bioshock**-Reihe ist gut umgesetzt und auch der eigens komponierte Soundtrack verdient Lob. *(mb)* ❑

Info: www.moddb.com/mods/dissolution

RADEON HD 6990, GEFORCE GTX 590

NEUE HIGH-END-GRAFIKKARTEN MIT ZWEI GPUS

Die neue Radeon HD 6990 verfügt über zwei der schnellsten AMD-Grafikchips. Gegenüber dem bisherigen Top-Modell Radeon HD 6970 mit einem solchen Chip wurden die Taktraten reduziert (830 MHz Chip- und 2.500 MHz RAM-Takt statt 880/2.750 MHz). Die Anzahl an Shader- und Textureinheiten ist aber gleich. Damit ist die Radeon HD 6990 die derzeit schnellste Grafikkarte – besonders im 450-Watt-Modus. Dafür sind Lautstärke, Strombedarf und Preis (530 Euro) enorm.
Nvidias neue Geforce GTX 590 verfügt ebenfalls über zwei Grafikchips – gegenüber der Ein-Chip-Variante GTX 590 wurden die Taktraten deutlich gesenkt: 607/1.214/1.700 MHz statt 772/1.544/2.004 MHz. Damit liegt die GTX 590 hinter der HD 6990. Der Preis für die GTX 590 steht noch nicht fest. Wichtig: Spiele wirken mit zwei Grafikchips oft nicht so flüssig wie mit einem (Mikroruckeln).
Info: www.amd.de | www.nvidia.de

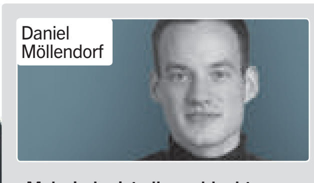
	Mittelwert aus fünf Spielen		Battlefield: Bad Company 2		CoD: Modern Warfare 2		Crysis: Warhead		Colin McRae: Dirt 2	
Grafikkarten (sortiert nach Leistung)/Fps	Mittelwert, Einstellung 1	Mittelwert, Einstellung 2	2.560 x 1.600, 4 x AA	2.560 x 1.600, 8 x AA	2.560 x 1.600, 4 x AA	2.560 x 1.600, 8 x AA	2.560 x 1.600, 4 x AA	2.560 x 1.600, 8 x AA	2.560 x 1.600, 4 x AA	2.560 x 1.600, 8 x AA
Radeon HD 6990 (450 Watt) (880/2.500 MHz, 2 x 2 GiB)	84	78	75	66	136	130	38	35	85	79
Radeon HD 6990 (375 Watt) (830/2.500 MHz, 2 x 2 GiB)	82	76	73	63	137	129	36	33	83	77
Geforce GTX 590 (2 x 1,5 GiB)	79	71	70	60	123	115	30	27	93	80
Radeon HD 5970 (2 x 1 GiB)	64	56	55	48	117	109	14	1	70	65
Geforce GTX 580 OC (841/1.682/2.052 MHz)	55	48	48	40	86	80	20	20	64	54
Geforce GTX 580 (1,5 GiB)	51	46	45	38	82	76	19	19	60	51
Radeon HD 6970 (2 GiB)	46	42	37	32	79	75	20	18	48	44
Geforce GTX 570 (1,28 GiB)	45	39	40	33	72	66	16	12	51	43

PCGH-NETZTEIL

STROMVERSORGUNG FÜR SPIELE-PCS



Unsere Kollegen der PC Games Hardware haben zusammen mit dem Hersteller Cougar ein Netzteil ausgesucht, das sich optimal für günstige, aber dennoch starke Spiele-PCs eignet:
Das Cougar SX 460 PCGH-Edition bietet eine Maximalleistung von 460 Watt – genug für schnelle Rechner mit einer einzelnen Grafikkarte. Dank 80-Plus-Silber-Zertifizierung arbeitet das SX 460 PCGH-Edition erfreulich effizient. Ein großer 140-mm-Lüfter sorgt für ein sehr leises Arbeitsgeräusch (0,6/1,0/2,2 Sone bei 111/368/518 Watt). Dank modularem Kabelmanagement müssen Sie nur die Kabel anschließen, die Sie auch wirklich brauchen. Das Cougar SX 460 PCGH-Edition ist ab sofort für rund 90 Euro erhältlich.
Info: www.pcgh.de/go/cougar


Daniel Möllendorf

„Mal wieder ist alles schlecht – oder doch nicht?“

Die Arbeit ist stressig, das Wetter mies und PC-Spiele sind sowieso schon lange nicht mehr das, was sie mal waren. Wir Deutschen meckern gern – oder fallen Ihnen spontan mehrere Freunde ein, die nicht wenigstens hin und wieder über Arbeit/Schule schimpfen? Im gewissen Rahmen ist das auch nicht schlimm: Man trifft sich, berichtet, wie furchtbar anstrengend Schule/Arbeit doch gerade wieder sind und dass man zu gar nichts mehr kommt – man meckert sich aus und geht im besten Fall erleichtert nach Hause. Solange wir die Alltagsproblemchen nicht zu ernst nehmen, ist alles in Ordnung.

Gefährlich wird es, wenn der Meckerdrang zur grundsätzlichen Ablehnung wird, von allem, was „neu und anders“ ist. „Neue Spiele sind verweichlicht“, „Online-Aktivierung, DLC und Steam müssen boykottiert werden“ – typische Aussagen unserer Zeit. Die Spielewelt ist im Wandel, aber das muss nicht schlecht sein. Schätze wie **Braid** oder **Plants vs. Zombies** wären ohne Steam sicher nicht so beliebt geworden. Natürlich ähneln **Call of Duty**-Spiele eher einem Schlauch voller **Moorhuhn**-Gegner statt einem „guten alten“ Shooter und diese Schlichtheit färbt auf andere Spiele ab (siehe **Dragon Age 2**), allerdings werden Spiele eben massentauglicher und müssen daher auch für Einsteiger zugänglich sein. Ich bin sicher: Rollenspiel-/Strategieschwergewichte wird es immer geben. Klar: Mich nervt es auch, wenn ich Spiele (teils mehrmals) registrieren und aktivieren muss, aber ich kann verstehen, dass Entwickler ihr Eigentum schützen möchten – der faire Mittelweg muss eben noch gefunden werden. Schließlich ist nichts konstant außer der Veränderung.

ER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKE



Z68-MAINBOARDS FÜR INTEL-CPUS
Auf der Hardware-Messe in Hannover zeigten viele Hersteller erste Boards mit dem Z68-Chip. Dank Sockel 1155 eignen sich diese für Intels aktuelle Quad- und Dualcore-CPUs. Der Z68 vereint die Fähigkeiten der beiden Vorgänger-Chips P67 (Übertaktungsfunktionen) und H67 (integrierte CPU-Grafikeinheit wird unterstützt). Für anspruchsvolle Spieler ist die integrierte Grafikeinheit aber zu langsam. Gerüchte, dass sich der Z68 besser zum Übertakten eignet als der P67, bezweifeln wir jedoch. Erste Z68-Boards sollen ab Mai verfügbar sein und etwas mehr kosten als P67-Platinen.
Info: www.intel.de

NEUES ROCCAT-HEADSET
Anders als die meisten Spieler-Headsets umschließt das neue Roccat Kulo nicht die Ohren, sondern liegt lediglich auf. Beim ersten Ausprobieren saß das Kulo bequem, der Klang war in unserem Musiktest aber nicht optimal. Das Roccat Kulo kostet rund 60 Euro.
Info: www.roccat.org

BOARDS FÜR NEUE AMD-CPUS
Im Sommer sollen AMDs neue CPUs mit bis zu acht Kernen (Codename: Bulldozer) kommen. Erste Mainboards mit dem passenden Sockel AM3+ wurden auf der CeBIT ausgestellt. Dieser ist schwarz – als Erkennungsmerkmal für Bulldozer-Kompatibilität.
Info: www.amd.de



SPIELE-SPASS

JETZT REGELMÄSSIG PER POST IM ABO OHNE VERPFLICHTUNG



- Jederzeit kündbar
- Günstiger als am Kiosk
- Lieferung frei Haus
- Pünktlich und aktuell

PC GAMES JETZT AUCH AUF DEM IPAD: WWW.PUBBLES.DE

Noch mehr Angebote für PC Games auf:

shop.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



shop.pcgames.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland: Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland; E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801*, Fax: 01805-8618002*
(*14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max.42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunk); Österreich, Schweiz und weitere Länder: E-Mail: computec@dpv.de, Tel: ++49-1805-8610004, Fax: ++49-1805-8618002

❐ Ja, ich möchte das PC-Games-Abo mit DVD. 755485
(€ 63,-/12 Ausg. (= € 5,25/Ausg.); Ausland € 75,-/12 Ausg.; Österreich € 71,-/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

❐ Ja, ich möchte das PC-Games-Ab-18-Abo mit DVD. 755486
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 63,-/12 Ausg. (= € 5,25/Ausg.); Ausland € 75,-/12 Ausg.; Österreich € 71,-/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

❐ Ja, ich möchte das PC-Games-Extended-Abo mit DVD. 755484
(€ 78,90/12 Ausg. (= € 6,58/Ausg.); Ausland € 90,90/12 Ausg.; Österreich € 86,10/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❐ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❐ Gegen Rechnung

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent von PC Games.
Das Abo gilt für zwölf Ausgaben und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden. Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück. Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in einer E-Mail-Bestätigung.
Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. 2 Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

❐ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Datum — Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Gut beraten beim Hardware-Kauf

Von: Daniel Möllendorf/Stephan Wilke

Sie wollen beim Kauf neuer Hardware keinen Euro verschwenden? Da kann Ihnen unsere ausführliche Kaufberatung helfen.

Die Frage, welche Hardware man sich am besten kaufen soll, ist so alt wie der PC selbst. Schließlich möchte niemand sein Geld verschwenden und dennoch möglichst lange aktuelle Spiele mit maximalen Details spielen oder bei einem Arbeitsrechner Strom- und Anschaffungskosten sparen.

DIE RICHTIGE PLATTFORM

Bei der Hardware-Auswahl für den neuen PC kommt es natürlich zuerst einmal auf die Grafikkarte und den Prozessor an, denn diese spielen bei Leistung und Kosten die wichtigste Rolle. Doch bereits ein Prozessor lässt sich beim Aufrüsten unmöglich losgelöst von den übrigen Komponenten betrachten, denn die kompatible Hauptplatine sowie der zugehörige Speicher sind im Hinblick auf Preis, Performance und Leistungsaufnahme enorm wichtig. So bietet Intels Core i5-2500K für rund 210 Euro ein tolles Preis-Leistungs-Verhältnis. Wenn Sie aber bereits einen Athlon 64 sowie 4 Gigabyte DDR2-Speicher und eine Platine mit Sockel AM2+ besitzen, ist ein Phenom II X6 1055 eine clevere Wahl; nach einem BIOS-Update läuft AMDs günstiger Sechskern-Prozessor nämlich auch mit einem alten AM2+-Board samt DDR2-Speicher – so können Sie viel Geld sparen. Prüfen Sie einfach die CPU-Kompatibilitätsliste des Mainboard-Herstellers. Spartipps wie diesen und eine Prozessor- und Mainboard-Aufrüstempfehlung für Ihren aktuellen Rechner finden Sie im Kaufberatungsdiagramm auf der nächsten Seite.

Wenn Sie mit Ihrem PC hingegen hauptsächlich arbeiten möchten, kann sich eine schnelle SSD deutlich mehr lohnen als ein teurer Prozessor. Bei unserer Kaufberatung spezialisieren wir uns daher nicht auf einzelne Komponenten, sondern betrachten den gesamten Rechner.

HARDWARE-WELT IM WANDEL

Besonders begehrt sind laut PC-Games-Online-Preissuche (www.pcgames.de/Preisvergleich/) derzeit die neuen Sandy-Bridge-Prozessoren von Intel. Allerdings kosten die entsprechenden Quad-core-Modelle mindestens 170 Euro. Bei aktuellen Spielen wird jedoch immer häufiger die Grafikkarte zum limitierenden Faktor. Kein Wunder, schließlich sind große Bildschirme mit hoher Auflösung mittlerweile günstig und daher weit verbreitet. Außerdem gehören AA sowie AF zum guten Ton und werden von vielen Spielen automatisch aktiviert, wenn man im Einstellungsmenü die höchste Detailstufe auswählt.

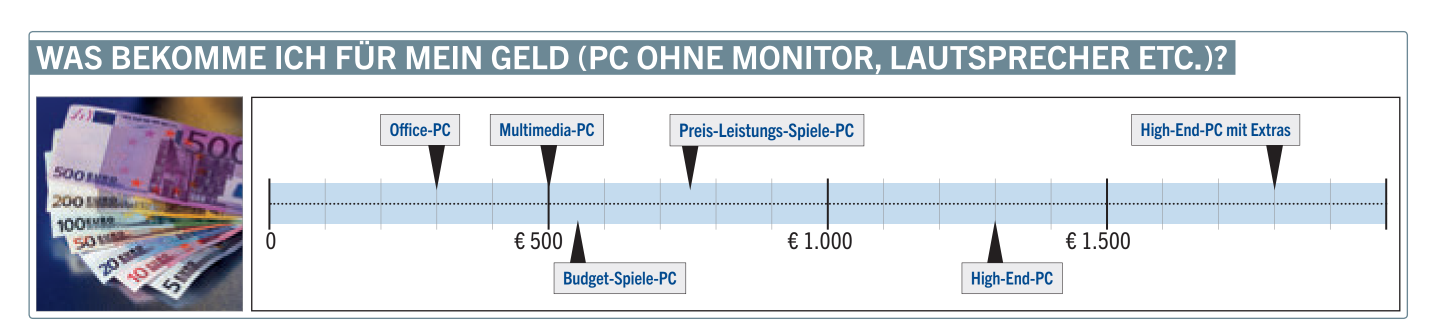
Spieler sind daher derzeit besser beraten, wenn sie sich einen günstigen Prozessor anschaffen und das eingesparte Geld in eine schnelle Grafikkarte stecken. Wenn Sie etwa den Phenom II X4 955 BE für 130 Euro kaufen, sparen Sie gegenüber dem bereits preiswerten Sandy-Bridge-Prozessor Core i5-2500K 70 Euro; zudem sind passende AM3-Boards 20 bis 30 Euro günstiger als vergleichbar ausgestattete Sockel-1155-Platinen für den Intel-Prozessor. Mit dem gesparten Geld können Sie beispielsweise eine Radeon HD 6970 oder eine Geforce GTX 570 anstelle einer Radeon HD 5870 erwerben – das macht sich bei der Spieleleistung deutlich stärker bemerkbar als der schnellere Prozessor. Für alle aktuellen Spiele ist der Phenom II X4 955 BE schnell genug; sollte seine Leistung bei kommenden Titeln nicht mehr reichen, lässt er sich dank offenem Multiplikator ganz einfach übertakten. Wenn Sie jedoch grundsätzlich nicht übertakten und langfristig nicht aufrüsten wollen oder neben Spielen aufwendige Arbeiten (Videoschnitt, Rendering etc.) am PC durchführen, ist der Core i5-2500K die erste Wahl.

STROMKOSTEN UND ALLEINSTELLUNGSMERKMALE

Da Nvidia- und AMD-Karten (wie die Radeon HD 6970 und die GTX 570) derzeit ähnlich viel Leistung

KOSTEN UND NUTZEN | Spieler, die ihren PC aufrüsten wollen, stehen vor der Frage, wie viel Geld sie ausgeben wollen und in welche Komponenten sie ihr sauer Erspartes optimal investieren.

WAS BEKOMME ICH FÜR MEIN GELD (PC OHNE MONITOR, LAUTSPRECHER ETC.)?



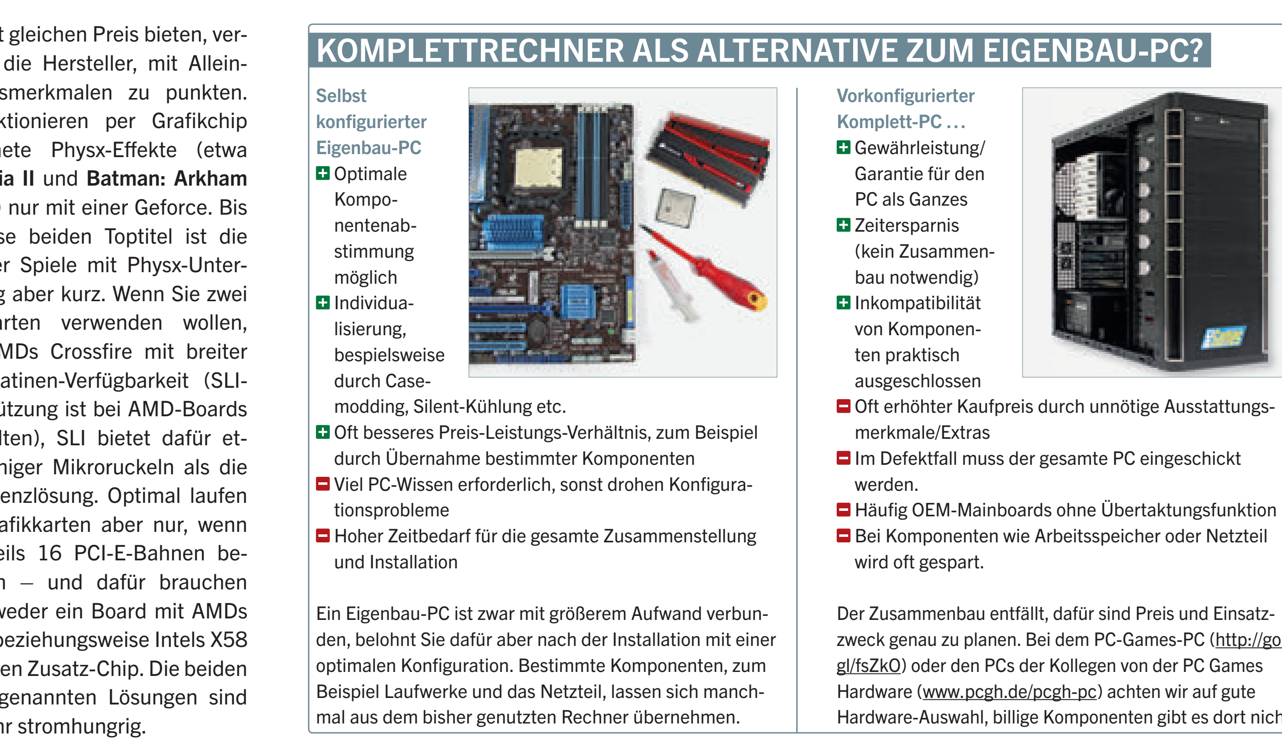
ÜBERSICHT: WAS HABEN SIE? WAS WOLLEN SIE? DIESE CPU BRAUCHEN SIE!

Was haben Sie derzeit?

- **Pentium 4, Athlon XP oder älter** – Was wollen Sie hauptsächlich machen?
  - Arbeiten (sparsame CPU) → Das brauchen Sie: Core i3-540 und Sockel-1156-Board (H55-Chip) ca. € 175,-
  - Spielen → Das brauchen Sie: Core i5-2500K und Sockel-1155-Board ca. € 320,-
- **Athlon 64 oder Sempron mit Sockel-754-Platine** – Was wollen Sie hauptsächlich machen?
  - Spielen → Das brauchen Sie: Core i5-2500K und Sockel-1155-Board ca. € 320,-
  - Arbeiten (sparsame CPU) → Keine Aufrüstung nötig
- **Core 2 Duo mit Sockel-775-Platine** – Was wollen Sie hauptsächlich machen?
  - Spielen → Das brauchen Sie: Core i5-2500K und Sockel-1155-Board ca. € 320,-
  - Arbeiten (sparsame CPU) → Keine Aufrüstung nötig
- **Core 2 Quad mit Sockel-775-Platine** – Was wollen Sie hauptsächlich machen?
  - Arbeiten (sparsame CPU) → Keine Aufrüstung nötig
  - Spielen → Das brauchen Sie: Übertaktung reicht für die meisten Spiele – ansonsten siehe Core 2 Duo
- **Athlon 64 (X2) mit Sockel-939-Platine** – Was wollen Sie hauptsächlich machen?
  - Spielen → Das brauchen Sie: Core i5-2500K und Sockel-1155-Board ca. € 320,-
  - Arbeiten (sparsame CPU) → Keine Aufrüstung nötig
- **Athlon 64 (X2) mit Sockel-AM2+-Platine** – Was wollen Sie hauptsächlich machen?
  - Arbeiten (sparsame CPU) → Keine Aufrüstung nötig
  - Spielen → Das brauchen Sie: Phenom II X6 1055T kaufen und Board behalten* ca. € 160,-
- **Phenom II X3 oder X4 bis 940 BE mit Sockel-AM3-Platine** – Was wollen Sie hauptsächlich machen?
  - Spielen → Das brauchen Sie: Phenom II X6 1055T kaufen und Board behalten* ca. € 160,-
  - Arbeiten (sparsame CPU) → Keine Aufrüstung nötig
- **Core i3 oder i5 (Dualcore) mit Sockel-1156-Platine** – Was wollen Sie hauptsächlich machen?
  - Arbeiten (sparsame CPU) → Keine Aufrüstung nötig
  - Spielen → Das brauchen Sie: Übertakten oder Core i7-760 kaufen und Board behalten ca. € 170,-
- **Phenom II X6 oder X4 ab 940 BE, Core i5 (Quadcore) oder Core i7** → Keine Aufrüstung nötig

* CPU-Kompatibilität prüfen

zum fast gleichen Preis bieten, versuchen die Hersteller, mit Alleinstellungsmerkmalen zu punkten. So funktionieren per Grafikchip berechnete Physx-Effekte (etwa bei **Mafia II** und **Batman: Arkham Asylum**) nur mit einer Geforce. Bis auf diese beiden Toptitel ist die Liste der Spiele mit Physx-Unterstützung aber kurz. Wenn Sie zwei Grafikkarten verwenden wollen, lockt AMDs Crossfire mit breiter Hauptplatinen-Verfügbarkeit (SLI-Unterstützung ist bei AMD-Boards sehr selten), SLI bietet dafür etwas weniger Mikroruckeln als die Konkurrenzlösung. Optimal laufen zwei Grafikkarten aber nur, wenn sie jeweils 16 PCI-E-Bahnen bekommen – und dafür brauchen Sie entweder ein Board mit AMDs 890FX beziehungsweise Intels X58 oder einen Zusatz-Chip. Die beiden zuletzt genannten Lösungen sind aber sehr stromhungrig.



KOMPLETTRECHNER ALS ALTERNATIVE ZUM EIGENBAU-PC?

Selbst konfigurierter Eigenbau-PC

- \+ Optimale Komponentenabstimmung möglich
- \+ Individualisierung, bespielsweise durch Case-modding, Silent-Kühlung etc.
- \+ Oft besseres Preis-Leistungs-Verhältnis, zum Beispiel durch Übernahme bestimmter Komponenten
- – Viel PC-Wissen erforderlich, sonst drohen Konfigurationsprobleme
- – Hoher Zeitbedarf für die gesamte Zusammenstellung und Installation

Ein Eigenbau-PC ist zwar mit größerem Aufwand verbunden, belohnt Sie dafür aber nach der Installation mit einer optimalen Konfiguration. Bestimmte Komponenten, zum Beispiel Laufwerke und das Netzteil, lassen sich manchmal aus dem bisher genutzten Rechner übernehmen.

Vorkonfigurierter Komplett-PC ...

- \+ Gewährleistung/Garantie für den PC als Ganzes
- \+ Zeitersparnis (kein Zusammenbau notwendig)
- \+ Inkompatibilität von Komponenten praktisch ausgeschlossen
- – Oft erhöhter Kaufpreis durch unnötige Ausstattungsmerkmale/Extras
- – Im Defektfall muss der gesamte PC eingeschickt werden.
- – Häufig OEM-Mainboards ohne Übertaktungsfunktion
- – Bei Komponenten wie Arbeitsspeicher oder Netzteil wird oft gespart.

Der Zusammenbau entfällt, dafür sind Preis und Einsatzzweck genau zu planen. Bei dem PC-Games-PC (http://goo.gl/fsZkO) oder den PCs der Kollegen von der PC Games Hardware (www.pcgh.de/pcgh-pc) achten wir auf gute Hardware-Auswahl, billige Komponenten gibt es dort nicht.

Sockel-/ Plattform-Vergleich	Sockel 1366	Sockel 1156	Sockel 1155	Sockel AM3
Preis-Leistungs-Verhältnis	+ Platinen-Preise sind gesunken … – … liegen aber bei über 130 Euro – Desktop-Prozessoren erst ab 240 Euro	+ Platinen ab 50 Euro + Einige Dualcores für unter 100 Euro – Vierkern-CPUs erst ab 170 Euro	+ Viele Hauptplatinen unter 100 Euro – Keine Prozessoren unter 100 Euro – Vierkern-CPUs erst ab ca. 170 Euro	+ Mainboards ab 35 Euro + Quadcores für unter 100 Euro + Sechskerner bereits ab 155 Euro
Spiele-PC-Tauglichkeit	+ Derzeit schnellste CPUs (Gulftown) + Alle Quad-/Hexacores schnell genug + Triple Channel kann Vorteil bringen	+ Schnelle Prozessoren erhältlich + Gute Prozessoren zum fairen Preis – Keine Sechskernprozessoren	+ Schnellste Vierkernprozessoren + Gute Prozessoren zum fairen Preis – Keine Sechskernprozessoren	+ Gute Prozessoren zum fairen Preis + Sechskernprozessoren erhältlich – Top-Modelle hinter Intel-CPUs
HTPC-Tauglichkeit	– Keine Mini-ITX-Boards erhältlich – Stromhungriger, heißer Chipsatz – Keine Onboard- oder CPU-Grafik	+ Relativ viele Mini-ITX-Platinen + Geringe Leistungsaufnahme + Clarkdale-CPUs haben eine GPU	+ Viele Mini-ITX-Platinen angekündigt + Sehr geringe Leistungsaufnahme + Alle CPUs haben einen Grafikchip.	+ Gute Onboard-Grafik 890GX/880G + Mini-ITX-Boards erhältlich … – … aber nur wenige Modelle
Multi-GPU-Tauglichkeit (SLI/Crossfire)	+ Serienmäßig zweimal 16 PCI-E-Bahnen + Einige Boards mit NF200 SLI/Hydra + Top-Prozessoren stets schnell genug	+ Viele Boards mit SLI und Crossfire + Einige Boards mit NF200 SLI/Hydra – Ohne Zusatzchip nur 2 x 8 Bahnen	+ Viele Boards mit SLI und Crossfire + Einige Boards mit NF200 SLI/Hydra – Ohne Zusatzchip nur 2 x 8 Bahnen	+ 890FX/790FX mit 2 x 16 Lanes – Boards mit SLI sind selten – Auch Top-CPUs können bremsen
Übertaktungstauglichkeit mit Luft- und Wasserkühlung	+ Hohes OC-Potenzial bei vielen CPUs + Je nach CPU gute RAM-Übertaktung – Prozessoren mit offenem Multi teuer	+ Hohes OC-Potenzial bei vielen CPUs + Bei Lynnfield-CPUs gutes RAM-OC + CPUs mit offenem Multi günstig	+ CPUs mit offenem Multi erhältlich … – … aber nur zwei teurere Modelle – Kaum Referenztakt-OC möglich	+ Hohes OC-Potenzial bei vielen CPUs + Günstige CPUs mit offenem Multi – Geringere Reserven als bei Intel
USB 3.0/SATA 6Gb/s	+ Einfache Anbindung dank PCI-E 2.0 + Viele entsprechende Hauptplantinen – Keine native Unterstützung	+ Viele entsprechende Hauptplatinen – Schlechte Anbindung (PCI-E 1.0) – Keine native Unterstützung	+ Einfache Anbindung dank PCI-E 2.0 + Nativ zwei SATA-6Gb/s-Anschlüsse – Keine native USB-3.0-Unterstützung	+ Nativ sechs SATA-6Gb/s-Ports + Einfache Anbindung dank PCI-E 2.0 – Keine native USB-3.0-Unterstützung
Zukunftstauglichkeit	+ Eventuell kommen neue Prozessoren + Sechskernprozessoren erhältlich – Mittelfristig neuer High-End-Sockel	+ Eventuell kommen neue Prozessoren – Keine Sechskernprozessoren erhältlich – Abgelöst durch Sockel 1155	+ Neu, Nachfolger des Sockel 1156 + Eventuell kommen neue Prozessoren – Keine Sechskern-CPUs erhältlich	+ Eventuell kommen neue Prozessoren + Sechskern-Prozessoren erhältlich – Mittelfristig Ablösung durch AM3+

Gimmicks für PC-Spieler

Manche Hardware-Komponenten sind zwar nicht zwingend erforderlich, bringen beim Spielen und im Arbeitsalltag aber deutliche Vorteile. Wir stellen einige dieser Extras vor.

Auf bestimmte Hardware wie die Hauptplatine kann kein PC-Nutzer verzichten, damit der Rechner funktionstüchtig ist. Einige Komponenten sind allerdings optional erhältlich und sorgen für einen echten Mehrwert gegenüber einem Standard-PC, der nur alle erforderlichen Grundbauteile beinhaltet. Dabei zahlen sich Hardware-Komponenten nur dann wirklich aus, wenn das passende Gegenstück von vergleichbarer Qualität ist. Eine hochwertige Soundkarte kann etwa im Zusammenspiel mit einem Lautsprecherset für 20 Euro kaum ihren Klangvorteil ausspielen. Auch zusätzlicher Arbeitsspeicher bringt nur dann einen Vorteil, wenn Sie beim Arbeiten am PC immer sehr viele Programme gleichzeitig geöffnet haben.

SIE ENTSCHEIDEN

Die unten aufgeführte Sonderausstattung ist nicht unbedingt nötig, kann aber je nach Anwendungszweck einen enormen Vorteil bringen. So profitiert beispielsweise ein Arbeits-PC teils stark von einer SSD. Wir haben daher die positiven Aspekte dieser „Gimmicks" aufgezählt. Sollten die genannten Pluspunkte für Sie besonders wichtig und den angegebenen Preis wert sein, lohnt sich auch der Kauf.

SSD (Z. B. CRUCIAL REAL SSD C300 128 GB)

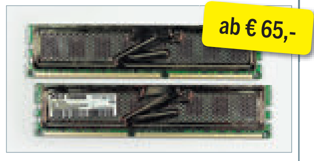
ab € 210,-



Empfehlenswert, weil …
- … der Geschwindigkeitsvorteil gerade im Alltag stark ausgeprägt ist.
- … die Technik inzwischen ausgereift ist. Neue SSDs haben viele Kinderkrankheiten ihrer Vorgänger nicht mehr.
- … selbst High-End-Festplatten nicht schneller als SSDs sind.
- … die Technik mittlerweile bezahlbar ist.

SPEICHERKITS MIT MEHR ALS 4 GIBYTE (Z. B. 8 GIB DDR3-1333)

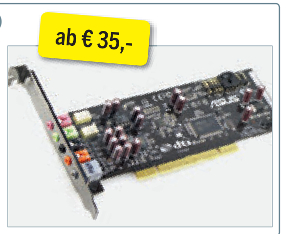
ab € 65,-



Empfehlenswert, weil …
- … langfristig der Speicherbedarf ansteigt.
- … schon heute viele Spiele bei Min-Fps und den Level-Ladezeiten profitieren.
- … Multitasking mit Mehrkernprozessoren erst dann richtig Spaß macht.
- … die RAM-Preise in letzter Zeit deutlich gefallen sind, sich erneute Erhöhungen aber nicht ausschließen lassen.
- … die Technik mittlerweile bezahlbar ist.

SOUNDKARTE (Z. B. ASUS XONAR DS 7.1)

ab € 35,-



Empfehlenswert, weil …
- … Onboard-Sound oft nur eine minderwertige Klangqualität abliefert.
- … Spiele und Filme mit guten Soundeffekten und vor allem Raumklang eine viel dichtere Atmosphäre bieten.
- … Soundkarten anders als etwa Grafikkarten oft viele Jahre verwendet werden können.

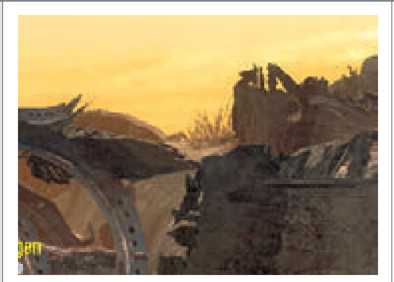
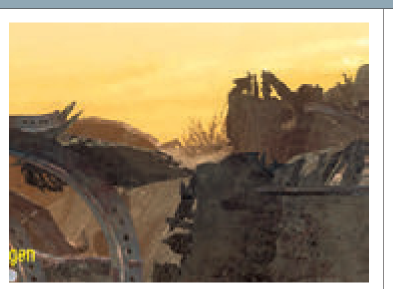
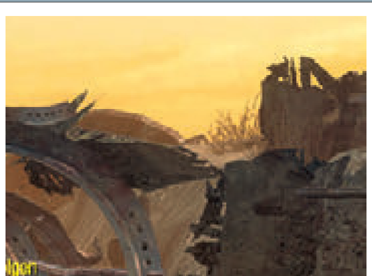
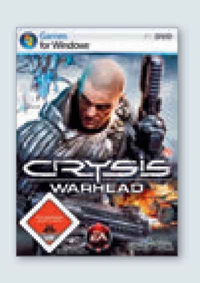
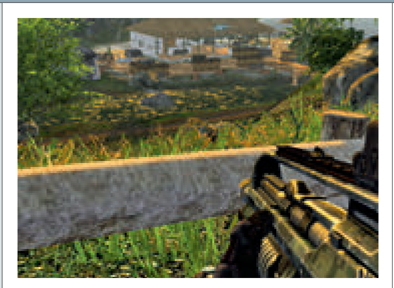
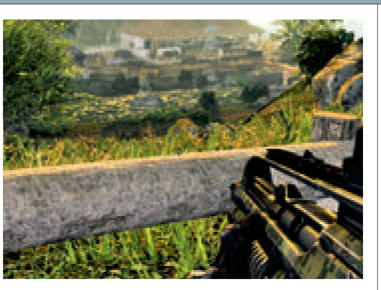
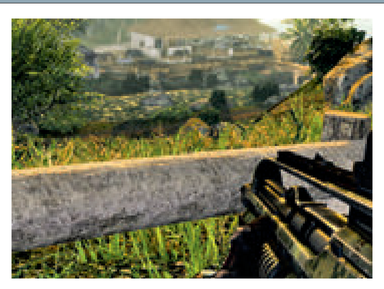
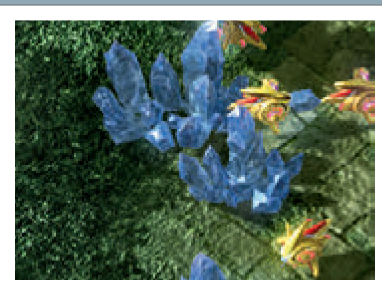
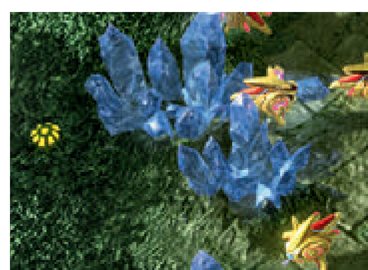
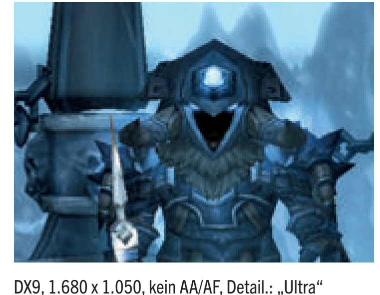
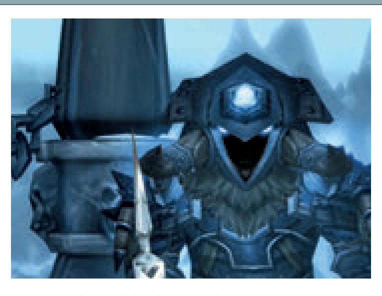
NETZWERKKARTE (Z. B. BIGFOOT KILLER 2100)

ab € 75,-



Empfehlenswert, weil …
- … Ping und Min-Fps profitieren können.
- … der Prozessor entlastet wird.
- … Onboard-Controller keine fortgeschrittenen Netzwerkfunktionen zur Verfügung stellen.
- … manche Hauptplatinen nur einen LAN-Anschluss oder maximal 100 MBit/s Transferrate bieten.

Bild: Bigfoot

Welche Grafikqualität mit welcher Karte?	Alte oder sehr günstige Grafikkarten Geforce 8800 GT/9800 GT, 9600 GT, GT 430* Radeon HD 3870, HD 3850, HD 5450	Einsteigerklasse Geforce GTS 450*, GTX 260, GTX 275 Radeon HD 5670*, HD 5750*, HD 5770*, HD 4890, HD 4870	Mittelklasse Geforce GTX 460, GTX 465, GTX 560 Radeon HD 6850, HD 5850, HD 5830
Battlefield: Bad Company 2			
	 DX10, 1.680 x 1.050, kein AA/AF, mittlere Details	DX10, 1.680 x 1.050, 2 x AA, 16:1 AF, max. Details	 DX11, 1.920 x 1.200, 4 x AA, 16:1 AF, max. Details
Call of Duty: Black Ops			
	 1.680 x 1.050, 2 x AA, kein AF, maximale Details	 1.680 x 1.050, 4 x AA, 16:1 AF, maximale Details	 1.920 x 1.200, 4 x AA, 16:1 AF, maximale Details
Crysis: Warhead			
	 DX9, 1.680 x 1.050, kein AA/AF, Detail.: „Mainstream“	 DX9, 1.680 x 1.050, kein AA/AF, Detail.: „Enthusiast“	 DX9, 1.680 x 1.050, 2 x AA/AF, Detail.: „Enthusiast“
Starcraft 2			
	 1.680 x 1.050, kein AA, 16:1 AF, Details: „Hoch“	 1.680 x 1.050, kein AA, 16:1 AF, Details: „Extreme“	 1.920 x 1.200, 4 x AA, 16:1 AF, Details: „Extreme“
World of Warcraft: Cataclysm			
	 DX9, 1.680 x 1.050, kein AA/AF, Detail.: „Ultra“	DX11, 1.680 x 1.050, 2 x AA, 16:1 AF, Detail.: „Ultra“	 DX11, 1.920 x 1.200, 8 x AA, 16:1 AF, Detai.: „Ultra“

* Bei Battlefield: Bad Company 2 DX 11 empfohlen

TOP-SPIELE-PC

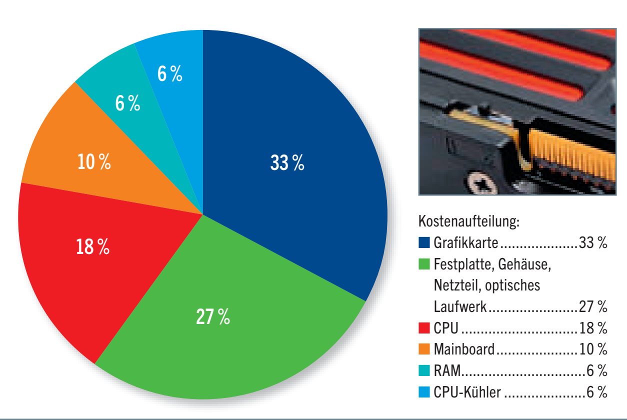
Kategorie	Komponente	Preis
CPU	Core i5-2500K	Ca. € 190,-
CPU-Kühler	Scythe Mugen 2 Revision B	Ca. € 40,-
Mainboard	Asus P8P67 (ATX)	Ca. € 130,-
RAM	2 x 2.048 Megabyte DDR3-1600	Ca. € 45,-
Grafikkarte	Geforce GTX 570 (1,28 Gigabyte)	Ca. € 320,-
Netzteil	Be quiet Straight Power E8 600 Watt (80 Plus Silber)	Ca. € 95,-
Festplatte	Samsung Ecogreen F2 HD154UI (1.500 Gigabyte)	Ca. € 60,-
Optisches Laufwerk	DVD-Brenner	Ca. € 25,-
Gehäuse	Cooler Master Elite 430 (ATX)	Ca. € 40,-
Gesamtpreis		**Ca. € 945,-**

33 % | 23 % | 22 % | 13 % | 5 % | 4 %

Kostenaufteilung:
- Grafikkarte 33%
- Festplatte, Gehäuse, Netzteil, optisches Laufwerk 23%
- CPU 22%
- Mainboard 13%
- RAM 5%
- CPU-Kühler 4%

PREIS-LEISTUNGS-SPIELE-PC

Kategorie	Komponente	Preis
CPU	Phenom II X4 955 BE	Ca. € 115,-
CPU-Kühler	Scythe Mugen 2 Revision B	Ca. € 40,-
Mainboard	MSI 870A-G54 (ATX)	Ca. € 75,-
RAM	2 x 2.048 Megabyte DDR3-1600	Ca. € 45,-
Grafikkarte	Radeon HD 6950 (2 Gigabyte)	Ca. € 240,-
Netzteil	Be quiet Straight Power E8 450 Watt (80 Plus Silber)	Ca. € 65,-
Festplatte	Samsung Ecogreen F2 HD154UI (1.500 Gigabyte)	Ca. € 60,-
Optisches Laufwerk	DVD-Brenner	Ca. € 25,-
Gehäuse	Cooler Master Elite 430 (ATX)	Ca. € 40,-
Gesamtpreis		**Ca. € 705,-**



Beispiel-Konfigurationen

Optimale Komponenten für jeden Einsatzzweck, egal ob Spielen, Arbeiten oder Filmeschauen

Nach der Lektüre der ersten Hälfte unserer Kaufberatung wissen Sie nun, welche Aufrüstkombination sich am besten für Sie eignet, wie viel Geld Sie wirklich ausgeben sollten und welche Grafikkarte Sie für Ihre Ansprüche brauchen.

Wichtig ist natürlich außerdem die Abstimmung der Komponenten. So bringt es nichts, eine High-End-Grafikkarte mit einen Einkernprozessor zu kombinieren. Auf dieser und der nächsten Seite stellen wir daher vier Beispielkonfigurationen vor, die sich jeweils optimal für einen bestimmten Einsatzzweck eignen. Natürlich können Sie aber auch andere Komponenten verwenden, beispielsweise wenn Sie ein besonders niedriges Budget haben oder alte Hardware weiterverwenden möchten, und damit einen optimal abgestimmten PC zusammensetzen. Damit Sie kein Geld verschwenden, haben wir jeweils die Aufteilung des Budgets für den jeweiligen Einsatzzweck dargestellt. So lohnt es sich bei einem Spiele-PC, 33 Prozent des zur Verfügung stehenden Geldes in die Grafikkarte zu investieren – 18 bis 22 Prozent sollten Sie für die CPU reservieren. Bei einem Arbeits-PC kommt es hingegen hauptsächlich auf CPU und Festplatte/SSD an.

TOP-SPIELE-PC

Für einen schnellen PC, der sich für aktuelle und kommende Spiele samt hoher AA- sowie AF-Stufen eignet und lange aktuell bleiben soll, werden bis zu 1.000 Euro fällig. Falls Ihnen das zu teuer ist, überspringen Sie einfach die nächsten Zeilen – im Absatz „Preis-Leistungs-Spiele-PC" folgt eine Empfehlung für eine günstigere Alternative.

Die neuen Intel-Prozessoren der Sandy-Bridge-Reihe liefern hervorragende Spieleleistung zum fairen Preis und sind somit die erste Wahl für einen Top-Spiele-PC. Die schnelle Quadcore-Variante Core i5-2500K kostet derzeit rund 190 Euro und ist daher unsere Preis-Leistungs-Empfehlung. Wie bei den übrigen Intel-CPUs mit „K"-Kennzeichnung im Namen können Sie beim i5-2500K den CPU-Multiplikator beliebig anheben – das ist wichtig beim Übertakten, da sich der Referenztakt von 3,3 GHz höchstens um zehn Prozent steigern lässt. Sein volles Potenzial spielt der Sandy-Bridge-Prozessor aber erst aus, wenn Sie ihm eine flotte Grafikkarte zur Seite stellen – bereits eine Geforce GTX 470 bremst. Da es sich wie bereits erwähnt lohnt, 33 Prozent des Budgets in die Grafikkarte zu stecken, empfehlen wir die Geforce GTX 570 oder die Radeon HD 6970 als optimalen Partner für den Core i5-2500K. Beide kosten derzeit rund 320 Euro und liefern eine sehr gute Spieleleistung. Eine passende Marktübersicht, in der unter anderem auch die beiden oben genannten 3D-Beschleuniger getestet werden, finden Sie in der PC Games Ausgabe 3/11, S. 132–135, oder als PDF auf der Heft-DVD.

Mehr als vier Gigabyte Arbeitsspeicher bringen bei aktuellen Spielen noch keinen deutlichen Vorteil und ein DDR3-1600-Riegelpaar ist derzeit kaum teurer als DDR3-1333--Speicher. Zudem steht bei Sandy-Bridge-Prozessoren ein passender Speicherteiler für DDR3-1600 zur Verfügung. Daher empfehlen wir zwei 2-Gigabyte-Module für 45 Euro – bei Bedarf können Sie später auf sechs oder acht Gigabyte nachrüsten. Für 130 Euro bekommen Sie das passende Sockel-1155-Mainboard Asus P8P67. Bei allen Leistungswerten und Übertaktungsfunktionen liegt es gleichauf mit dem besser ausgestatteten, aber auch 70 Euro teureren P8P67 Deluxe. Die Wahl des Gehäuses ist natürlich Geschmackssache – falls Ihnen die Optik zusagt, ist das Cooler Master Elite 430 für nur 40 Euro ein Spartipp.

PREIS-LEISTUNGS-SPIELE-PC

Deutlich günstiger als Intels Topmodelle sind derzeit die Phenom-II-CPUs von AMD. Da sechs Kerne bei aktuellen Spielen derzeit noch selten einen Vorteil gegenüber Quadcore-Modellen bieten, empfehlen wir den günstigen Phenom II X4 955 BE. Wie beim Core i5-2500K können Sie auch hier dank offenem CPU-Multiplikator den Prozessor besonders einfach übertakten, sobald Ihnen die Leistung nicht mehr ausreicht. Die Radeon

HD 6950 für rund 240 Euro passt optimal ins Budget und eignet sich gut als Partner für AMDs Vierkern-CPU. Zudem ist es bei manchen HD-6950-Modellen möglich, das BIOS einer HD 6970 zu installieren, um so zusätzliche Shader-Einheiten zu reaktivieren. Zusammen mit einer Übertaktung erreichen Sie so die Leistung der deutlich teureren Radeon HD 6970. Da die meisten HD-6950-Karten über einen Schalter verfügen, mit dem Sie das Standard-BIOS wiederherstellen können (siehe Bild auf der vorherigen Seite) – beispielsweise wenn der PC mit dem HD-6970-BIOS nicht startet –, ist dieser Trick relativ ungefährlich; allerdings sollten ihn trotzdem nur erfahrene Bastler wagen. Nicht nur die CPUs sind bei AMD erfreulich günstig, auch das passende Sockel-AM3-Platinen bekommen Sie für wenig Geld. So kostet das 870A-G54 von MSI lediglich 75 Euro und bietet für den niedrigen Preis sogar sechs SATA-6Gb/s-Ports sowie zwei USB-3.0-Anschlüsse, eine niedrige Leistungsaufnahme und alle wichtigen Übertaktungsoptionen. Die übrigen Komponenten entsprechen denen des Top-Spiele-PCs, da wir dort bereits auf ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis geachtet haben. Lediglich beim RAM lässt sich noch ein wenig sparen, wenn Sie anstelle von DDR3-1600-Speicher DDR3-1333-Module verwenden – der Unterschied beträgt aber meist lediglich zehn Euro.

SCHNELLER ARBEITS-PC

Wenn Sie mit Ihrem PC hauptsächlich arbeiten und dabei rechenintensive Aufgaben wie Videokonvertierung oder -schnitt erledigen möchten, sind die schnellen und dennoch sparsamen Sandy-Bridge-CPUs von Intel ebenfalls eine gute Wahl. So liefert der Core i5-2400 für faire 160 Euro eine tolle Spieleleistung. Den Standard-Boxed-Kühler sollten Sie allerdings, wie bei den übrigen Beispiel-Konfigurationen, gegen den Mugen 2 von Scythe tauschen – die geringe Lautstärke rechtfertigt den Aufpreis von 40 Euro. Wenn Sie den Arbeits-PC aller Voraussicht nach nicht für aufwendige Spiele verwenden, reicht die HD-2000-Grafikeinheit, die in den Sandy-Bridge-Prozessor integriert ist. Damit der Grafikpart zur Verfügung steht, brauchen Sie allerdings ein Sockel-1155-Mainboard mit H67-Chip. Hier eignet sich beispielsweise das Micro-ATX-Board H67M-UD2H von Gigabyte; es sorgt dank guter Lüftersteuerung dafür, dass der CPU-Lüfter stets so leise wie möglich ist, und hat eine erfreulich geringe Leistungsaufnahme. Auf PCI-Slots müssen Sie bei dieser Platine allerdings verzichten. Wenn Sie eine alte PCI-Karte weiterverwenden möchten, brauchen Sie eine andere Hauptplatine. Einen besonders großen Vorteil für die subjektive Geschwindigkeit beim Arbeiten bietet eine SSD – wir empfehlen die Real SSD C300 von Crucial. Sie unterstützt den neuen SATA-6Gb/s-Standard und verfügt daher über eine hervorragende Lesegeschwindigkeit. Verbinden Sie die SSD mit den weißen Ports auf dem Gigabyte-Board – nur diese liefern SATA 6Gb/s. 64 Gigabyte reichen für die Windows-Installation und die wichtigsten Programme. Wenn Sie keine hardwareintensiven Arbeiten, sondern lediglich Office-Aufgaben erledigen und surfen wollen, reicht natürlich auch der folgende, deutlich günstigere PC.

WOHNZIMMER- ODER SCHLICHTER ARBEITS-PC

Für Rechner, die sich lediglich für einfache Office- oder Internet-Arbeiten eignen sollen, bieten sich AMDs neue Fusion-APUs an. Die Verschmelzung aus Prozessor und Grafikchip ist zwar nicht schnell, dafür aber sparsam und günstig. So bekommen Sie ein Mainboard mit dem bisherigen APU-Topmodell E350 (Dualcore, 1,6 GHz) wie das MSI E350IA-E45 (Mini-ITX-Format) bereits für 110 Euro. Die APU ist hier wie üblich fest integriert, ein Kühler ist bereits vorhanden. Da der Grafikteil der APU HD-Videoberechnung beherrscht, eignet sich Fusion natürlich auch gut für schlichte Wohnzimmer-PCs, die an einen HD-Fernseher angeschlossen werden. Als Blu-ray-Laufwerk empfehlen wir das IHOS 104 von Liteon – es kostet nur 55 Euro und ist extrem leise. Dafür fehlt eine Brennfunktion. Wenn Sie einen Arbeits- anstelle eines HTPCs wollen, sind Sie mit einem DVD-Brenner besser beraten. In beiden Fällen eignet sich das winzige Lian-Li-Gehäuse PC-Q07. Anders als die meisten anderen Mini-ITX-Gehäuse kann es ATX-Netzteile sowie optische Laufwerke mit üblicher Baugröße aufnehmen – so sparen Sie viel Geld. ❑

SCHNELLER ARBEITS-PC

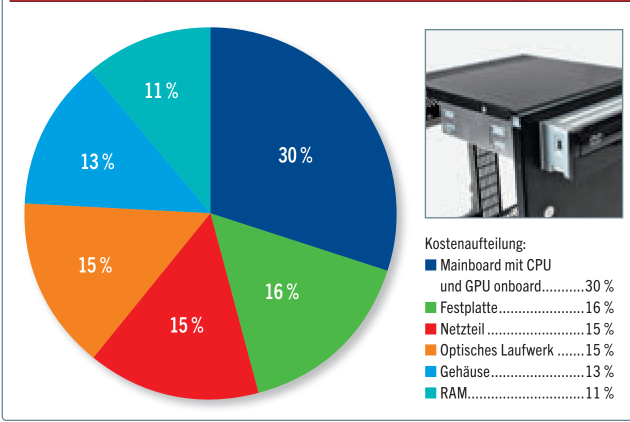
Kategorie	Komponente	Preis
CPU	Core i5-2400	Ca. € 160,-
CPU-Kühler	Scythe Mugen 2 Revision B	Ca. € 40,-
Mainboard	Gigabyte H67M-UD2H (Micro-ATX)	Ca. € 90,-
RAM	2 x 2.048 Megabyte DDR3-1600	Ca. € 45,-
Grafikkarte	HD-2000	In der CPU
Netzteil	Be quiet Straight Power E8 400 Watt (80 Plus Silber)	Ca. € 55,-
SSD	Crucial Real SSD C300, 64 Gigabyte	Ca. € 100,-
Festplatte	Samsung Ecogreen F2 HD154UI (1.500 Gigabyte)	Ca. € 60,-
Opt. Laufwerk	DVD-Brenner	Ca. € 25,-
Gehäuse	Cooler Master Elite 430 (ATX)	Ca. € 40,-
Gesamtpreis		**Ca. € 615,-**

28 %
19 %
16 %
14 %
10 %
7 %
6 %

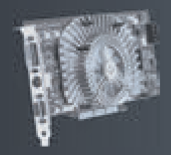
Kostenaufteilung:
- CPU ......28 %
- Gehäuse, Netzteil, optisches Laufwerk ......19 %
- SSD ......16 %
- Mainboard ......14 %
- Festplatte ......10 %
- RAM ......7 %
- CPU-Kühler ......6 %

WOHNZIMMER- ODER SCHLICHTER ARBEITS-PC

Kategorie	Komponente	Preis
CPU	E350	Onboard
Mainboard	MSI E350IA-E45 (Mini-ITX)	Ca. € 110,-
RAM	2 x 2.048 Megabyte DDR3-1333	Ca. € 40,-
Grafikkarte	Radeon HD 6310	Onboard
Netzteil	Be quiet Straight Power E8 400 Watt (80 Plus Silber)	Ca. € 55,-
Festplatte	Samsung Ecogreen F2 HD154UI (1.500 Gigabyte)	Ca. € 60,-
Optisches Laufwerk	Liteon IHOS 104 (Blu-Ray-ROM)	Ca. € 55,-
Gehäuse	Lian Li PC-Q07 (Mini-ITX)	Ca. € 50,-
Gesamtpreis		**Ca. € 370,-**



ALTERNATE




Grafikkarte

XFX 2GB D5 X HD 6970 XXX Edition

- AMD Radeon HD 6970 • 900 MHz Chiptakt • 2 GB GDDR5-RAM • 5,6 GHz Speichertakt
- DirectX 11 und OpenGL 4.1 • PCIe 2.0 x16 • AMD HD3D für 3D-Spiele und Filme
- 2x Mini-DisplayPort, 1x HDMI (1.4), 1x DVI-I, 1x DVI-D (Dual Link)

JDXXW3



ATX-Mainboard

MSI P67A-GD65

- Sockel 1155 • Intel® P67 Express Chipsatz
- Gigabit-LAN • FireWire • 4x DDR3-RAM
- 4x SATA 6Gb/s, 4x SATA 3Gb/s, 2x eSATA
- 2x PCIe 2.0 x16, 3x PCIe 2.0 x1, 2x PCI

GREM24

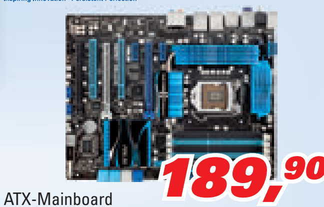


Prozessor

Intel® Core™ i7-2600K

- Sockel-1155-Prozessor • Sandy Bridge
- 4x 3.400 MHz Kerntakt • 8 MB Level-3-Cache
- Intel® Core™ i7-2600K
- Boxed inkl. CPU-Kühler

HR7I03

ATX-Mainboard

ASUS P8P67 DELUXE R.3.0

- Sockel 1155 • Intel® P67 Express Chipsatz
- 2x Gigabit-LAN • FireWire • 4x DDR3-RAM
- 4x SATA-RAID 3Gb/s, 4x SATA-RAID 6Gb/s
- 3x PCIe 2.0 x16, 2x PCIe x1, 2x PCI

GREA50



CPU-Lüfter

Deepcool ICE MATRIX 400

- für Sockel 775, AM2, AM2+, 1366, 1156, AM3, 1155 • Geräuschentwicklung: 17,8-27,6 dB(A)
- Volumenstrom: 112,6 m³/h (66,3 cfm)
- 120-mm-Lüfter • Lüfterdrehzahl: 500-1.500 U/min

HXL048



8 GB Arbeitsspeicher

GeIL 8 GB DDR3-1600 Kit

- GVP38GB1600C9DC
- Timing: 9-9-9-28
- DIMM DDR3-1.600 (PC3-12.800)
- Kit: 2x 4 GB

IDIF87J5



Grafikkarte

EVGA GeForce GTX 560 Ti SC

- Nvidia GeForce GTX 560 Ti • 900 MHz Chiptakt
- 1 GB GDDR5-RAM • 4,21 GHz Speichertakt
- DirectX 11 und OpenGL 4.1 • PCIe 2.0 x16
- 1x Mini-HDMI, 2x DVI (2x HDCP, 2x HDCP)

JCXZFX




Grafikkarte

ASUS EAH6850 DirectCu/2DIS/V2

- AMD Radeon HD 6850 • 790 MHz Chiptakt
- 1 GB GDDR5-RAM • 4 GHz Speichertakt
- DirectX 11 und OpenGL 4.0 • PCIe 2.0 x16
- 1x DisplayPort, 1x HDMI, 1x DVI-I, 1x DVI-D

JCXVW4




Grafikkarte

GIGABYTE GV-R699D5-4GD-B

- AMD Radeon HD 6990 • 830 MHz Chiptakt
- 4 GB GDDR5-RAM • 5 GHz Speichertakt
- DirectX 11 und OpenGL 4.1 • PCIe 2.1 x16
- 4x Mini-DisplayPort, 1x DVI (Dual Link)

JFXYW1



Arbeitsspeicher

Patriot DIMM 4 GB DDR3-2000 Kit

- „PX534G2000ELK", Viper Xtreme
- Timing: CL9 11-9-27
- DIMM DDR3-2000 (PC3-16.000)
- Kit: 2x 2 GB

ICIFPFJ2

CORSAIR
80 PLUS BRONZE
74,90

650-Watt-Netzteil

Corsair CMPSU-650TXV2

- Laufwerksanschlüsse: 8x 5,25", 2x 3,5", 8x SATA
- Grafikkartenanschlüsse: 1x 6+2-polig, 1x 6-polig
- „80 PLUS Bronze"-zertifiziert • EPS, ATX 2.03
- +12 V-Einzelschiene für maximale Kompatibilität

TN6V62



750-Watt-Netzteil

Antec High Current Gamer HCG-750

- Laufwerksanschlüsse: 6x 5,25", 1x 3,5", 9x SATA
- Grafikkartenanschlüsse: 4x 6+2-polig
- „80 PLUS Bronze"-zertifiziert • EPS, ATX 2.03
- inkl. FutureMark 3DMark 11 (PC-Benchmark)

TN7AB3



Midi-Tower

Sharkoon AL-4

- 8 Laufwerkeinschübe • werkzeuglose Montage
- entkoppelte Festplattenaufnahmen
- 120-mm-Lüfter, 92-mm-Lüfter einbaubar
- Front: 2x USB 2.0, Audio-I/O • ATX-Bauform

TQXS52



Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.



Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.



Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



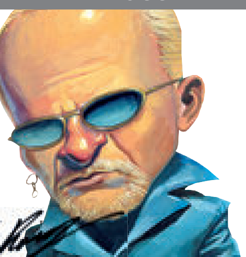
PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkompo-nenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„In der letzten Ausgabe habe ich an dieser Stelle berichtet, dass ich ein Problem mit Kindern habe. Das ist aber nur die halbe Wahrheit."

Die wahren Verursacher dieses Problems sind ja nicht die Kinder, sondern deren Eltern, die mir den Tag so richtig versauen können. Dabei gibt es unterschiedliche Arten von Eltern, die aber allesamt gleich ätzend sind. Da sind zum einen die Übervorsichtigen. Wenn man da zu Besuch ist, wird das eine verkrampfte Veranstaltung! Dass ich in der Nähe von Kindern nicht rauche, versteht sich von selbst. Aber diese Gattung Eltern befürchtet, der Rauch auf der Terrasse könnte das ganze Haus kontaminieren, und darum muss ein Abstand von mindestens 500 Metern eingehalten werden. Kommt man zurück, sind die Schuhe gegen Filzlatschen zu wechseln und man kann von Glück reden, nicht in einem Plastikanzug, wie sie von Arbeitern in Reinraumanlagen getragen werden, den Abend verbringen zu müssen. Sollte der Besuch eine Einladung zum Essen beinhalten: unbedingt eine Ausrede erfinden. Hier kommt nur Kerngesundes auf den Tisch. Sollte es noch Kaffee geben und nicht schon das ganze Umfeld mit Tee zwangsbeglückt worden sein, gibt es zu trockenen Plätzchen unweigerlich die neuesten spannenden Geschichten ihres künftigen Nobelpreisträgers, der inzwischen sogar alleine aufs Töpfchen geht. Wer solch eine Veranstaltung mehr als einmal über sich ergehen lässt, hat die Gelassenheit eines buddhistischen Bären im Winterschlaf. Das krasse Gegenteil der Übervorsichtigen sind die extrem lockeren Eltern, deren Nervfaktor aber nicht geringer ist und die man niemals (!) ins eigene Haus lassen sollte (die Übervorsichtigen kommen ja eh nicht). Dass das Gör schon seit einer Stunde wie am Spieß schreit, nimmt der Lockere kaum zur Kenntnis – oder er ist der Meinung, dass das Geplärre unmöglich stören kann. Natürlich soll sich der kleine Kevin ungestört entfalten können. Dazu baut er gerne mitgebrachtes Spielzeug auf. Vorzugsweise direkt vor der Türe. Wer den Raum verlassen will (oder muss), kann zwischen Spielzeugstapeln Hürdenlauf machen, schweben oder einfach normal den Raum verlassen und dabei auf Spielzeug treten. Letzteres hat jedoch stets Geschrei und längere Vorträge seitens der Eltern zur Folge. Wurden nicht mehrere Kilo Unterhaltungsplastik mitgezerrt, beschäftigt sich Klein-Kevin eben anders. Das ist schlecht, weil mein Haus nicht kindersicher ist. Ein kindersicheres Haus besteht unterhalb einer Höhe von 1,5 Metern nur aus blankem Mauerwerk. Nachdem ich neulich so widerborstig war, Kevins Spieltrieb an den Knöpfen meiner Stereoanlage zu bremsen, nutzte er einen unbewachten Augenblick, um auf einen Stuhl zu klettern und ein 150 Jahre altes Ölbild mittels Filzstift um ein Pferdchen (oder was er dafür hielt) zu bereichern. Nachdem ich mich von meinem Blutsturz halbwegs erholt hatte, bot ich ihm an, den Stift in Körperregionen zu verbringen, die ich hier nicht nennen werde, was wiederum Geschrei zur Folge hatte. Der Vater klärte mich auf, dass dergleichen dem Wert des Bildes keinen Abbruch tue und ihm eine persönliche Note verleihe, während mir die Mutter gleichzeitig vom Kunstverstand ihres Kindes vorschwärmte. Ich erwog kurzfristig Doppelmord als Rettung des Abends. Aus Angst vor juristischen Folgen schwächte ich dies jedoch auf den sofortigen Rauswurf des Gesindels ab und nur ein plötzlicher, unerwarteter Anflug von globaler Menschenliebe veranlasste mich dazu, vorher die Türe zu öffnen.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Quiz

„Die genaue Bezeichnung dafür ist mir nicht geläufig."

Guten Tag, Herr Rosshirt!

Das Thema „Wer bin ich?" kann ich auch heute höchstwahrscheinlich nicht zufriedenstellend beantworten. Da fällt mir auf, dass die junge Dame noch nicht so lange bei euch arbeiten kann; oder ist es üblich, in euren Redaktionsräumen Schränke und Regale eher als Raumtrenner zu nutzen als für den ursprünglichen Einsatzzweck? So leere Regale sieht man noch nicht mal in Möbelhäusern. Sehe ich richtig, dass neben ihrer linken Hand ein Bleistiftanspitzer steht? Das heißt, der Monitor ist gar nicht in Betrieb und sie muss alles noch auf dem „Zu Fuß"-Weg erledigen? Die Arme. Wenigstens weiß sie – typisch Frau – über den Alltagskummer hinwegzukommen, da sie passenderweise zur Haarfarbe auch gleich den richtigen Nagellack und das farblich passende Armband dazu „gefunden" hat. Also egal, welche Tätigkeit sie ausübt, behandelt die gute Dame besser, damit sie auch morgen noch kraftvoll zubeiß… äh gucken kann. Ich weiß nicht, wie es ihr geht, aber mein Augenlicht ist mir sehr wichtig und ich würde mich nie vor so einem Elektrogriller mit Sub-D15 setzen. Das hatte ich jahrelang seit den frühen Neunzigern und staune heute nicht schlecht, dass ich immer noch ohne Nasenfahrrad auskomme. Zum Beruf tippe ich mal auf die Tätigkeit der Korrekturfahne der Artikel, die von den Redakteuren eingereicht werden. Die genaue Bezeichnung dazu ist mir nicht geläufig.

MfG Abgematzt

Ich möchte diesmal etwas ganz Neues versuchen. Zum ersten Mal kommt die Antwort nicht von mir, sondern von der betreffenden Kollegin. Ihre Stellungnahme war so gut, dass sie nicht zu toppen ist. Zitat:

„Vielleicht sollte man ihm sagen, dass ich keinerlei Funktion im Verlag hab, sondern einfach nur dasitze, nett lächle und hübsch aussehe. Was sollte eine Frau auch sonst in einer Spieleredaktion machen? Daher muss sich unser aufmerksamer Leser auch keine Sorgen um meine Augen machen. Der Monitor ist eh nur eine Attrappe und wird nie angestellt. Deswegen sind auch die Schränke leer: Als bemitleidenswerte Farbfanatikerin brauche ich sie nicht. Ich überlege lediglich, ob ich sie mal anmalen sollte. In zueinander passenden Farben, versteht sich. Und damit

ROSSIS RACHE AN **CYRUS**

Rossi: Lieber Cyrus, vielen Dank für Ihre E-Mail, über die wir uns alle sehr gefreut haben. Es macht uns natürlich stolz und glücklich, dass Sie unseren Geschmack bezüglich weiblicher Kolleginnen teilen und die abgebildete Person in Heft 03 Ihre volle Zustimmung erhält. Auch die betreffende Kollegin kann sich vor Stolz kaum bremsen, seit sie erfahren hat, dass Sie sie für ausgesprochen hübsch halten. Da sie keinen Spiegel zu Hause hat und so etwas niemals hört, wird sie Ihnen ewig dankbar dafür sein. Allerdings gehe ich jetzt nicht davon aus, dass sie so dankbar ist und Ihnen gleich ihre Telefonnummer mitteilt, obwohl sie tief beeindruckt ist, dass Sie immerhin alleine eine E-Mail schreiben konnten, in der Sie nur fünf Rechtschreibfehler übersehen haben. Auch Ihrer Bitte, im abschlägigen Fall ihre Telefonnummer von mir zu erhalten, kann ich leider nicht entsprechen. Ich fürchte, dass die einzige Möglichkeit, ihre Telefonnummer dennoch zu erhalten, ist, wenn Sie sie persönlich von ihr abholen. Besagte Kollegin tritt jeden Tag ihren Dienst pünktlich um 9 Uhr an – überraschen Sie sie doch einfach mal.

PS: Kommen Sie nackt!

Eine Antwort wird gerne entgegengenommen.

Warnung: Jeder, der mir mailt, muss damit rechnen, hier irgendwann einmal unaufgefordert zu erscheinen.

ich endlich mal was zu tun habe, statt immer nur diesen Fake-Monitor anzustarren und dämlich zu grinsen. Jetzt muss man nur noch erwähnen, dass der vermeintliche Bleistiftanspitzer neben meiner Hand eigentlich ein Lippenbalsam ist. Tadaa, fertig ist die Darstellung des Püppchens. Und dann bin ich auch noch bei dieser simplen Aufgabe gescheitert – denn ob der dunkelrote Nagellack, das braune Armband meiner Uhr und der rosa Lippenbalsam wirklich zueinander passen, sei mal dahingestellt. Vielleicht sollte ich es mit einer Klangtherapie versuchen, das kriege ich wahrscheinlich gerade noch so auf die Reihe."

Benzin

„Diese Benzinpreise haben die Einheit Dollar pro Gallone."

Hallo Rainer,

ich habe den Leserbrief in der Ausgabe 03/11 mit der Überschrift „Benzin" gelesen und stimme mit dir überein, dass bei EA keine Hellseher arbeiten. Leider. Diese Benzinpreise haben die Einheit Dollar pro Gallone. Somit entsprechen die Benzinpreise dem Beweisfoto.

Gruß, Marius

Natürlich arbeiten bei EA keine Hellseher. Wäre dies der Fall, dann hätte man die Einführung von E10 voraussehen müssen – und auch, dass wir uns bald nicht mehr wundern, wenn die Preise auf dem Foto in Euro pro Liter angegeben wären. In nicht allzu ferner Zeit werden wir uns wahrscheinlich wehmütig daran erinnern, wie es war, als Sprit noch so günstig zu erwerben war. Ich habe immer öfter die Vision, dass man zum Bezahlen der Tankrechnung dereinst auch gleich in der Tankstelle eine Hypothek aufs Haus aufnehmen oder eine Niere, ein Auge oder etwas Knochenmark für eine Tankfüllung hinterlassen kann. In diesem Albtraum muss ich mir auch überlegen, ob meine Krankenversicherung die Benzinkosten für die eventuell anfallende Anfahrt des Notarztes noch übernimmt oder ob diese von mir gesondert zu begleichen wäre. Die ersten meiner Bekannten überlegen bereits, ob einmal volltanken nicht den Wert des Autos übersteigt, und zwei kamen dabei zu einem negativen Ergebnis.

Eidgenössisches

„Finden Sie nicht, dass Sie damit übertreiben?"

Grüezi Rossi,

Sie haben uns, Ihren Lesern, in der Vergangenheit schon des Öfteren dargelegt, wieso es nun einmal unabdingbar ist, dass Sie in Ihrer Zeitschrift Werbungsannoncen abdrucken oder warum Sie darauf bestehen, für Ihr Produkt einen Gegenwert in handelsüblicher Währung zu fordern. Nun, meine mathematischen Kenntnisse sind zwar seit dem Gymnasium etwas eingerostet, doch bin ich mir ziemlich sicher, dass 6,99 x 1,3 nicht gleich 14,50 ist. Wie ich auf diese Zahlen komme, fragen Sie sich? Nun, ganz einfach, Ihr Magazin hat in Deutschland einen Preis von 6,99 Euro, dagegen stehen 14,50 sfr in der Schweiz, was mehr als das Doppelte ist. Ich verstehe ja, dass Sie für Ihren Benzinfresser auch den letzten Euro aus mir herausquetschen wollen, aber finden Sie nicht, dass Sie damit übertreiben?

PS: Bei der Dame im Bild handelt es sich zweifelsohne um die Hexe, die in der PC-Games-Redaktion allmonatlich verbrannt wird, um die Zeitschriftengötter milde zu stimmen. Eindeutiges Zeichen hierfür sind die unverkennbaren roten Haare.

Mit freundlichen Grüßen aus der Schweiz: David

Es ehrt uns, dass Sie ausgerechnet die PC Games kaufen. Andere Magazine scheinen Sie noch nicht öfter erworben zu haben, da Ihnen sonst aufgefallen wäre, dass auch andere Publikationen in der Schweiz teurer sind als in Deutschland. Dies liegt leider nicht in unserem Ermessen, geschweige denn, dass ich persönlich einen Vorteil davon hätte. Zum einen werden Produkte stets dem Preisniveau des Landes angepasst, zum anderen spielen auch der erhöhte Versandkostenanteil und zahlreiche andere Faktoren eine Rolle. Wenn Ihnen langweilig sein sollte, können Sie einmal nach dem Wort „Valora" googeln. Wir denken übrigens nicht daran, die Kollegin zu verbrennen, und ich kann Ihnen versichern, dass sie mit der U-Bahn zur Arbeit kommt und nicht mit dem Besen.

Eat and read

Heute: Quarkbällchen

Wir brauchen:

- 500g Quark (nicht den ganz mageren nehmen, der schmeckt nicht)
- 500g Mehl
- Ein Beutelchen Backpulver
- Ca. 250 g Zucker
- Salz
- 4 Eier
- Ein Beutelchen Vanillezucker
- Fertige Schokoladensauce

Zu Abwechslung machen wir heute mal etwas Süßes. Eier, Quark, Mehl, Backpulver, Vanillezucker, Zucker und einen Teelöffel voll Salz in eine Schüssel geben und gut verrühren. Das geht am einfachsten mit einem Rührgerät, aber auch mit einem Schneebesen und sogar mit bloßen Händen habe ich schon ansehnliche Ergebnisse erzielt. Mit einem Teelöffel (mit einem zweiten Löffel ins Fett schieben) einzelne Portionen bei ca. 170 °C in die Fritteuse geben. Wer keine Fritteuse hat, kann die Bällchen auch wunderbar in einer Pfanne voll heißem Öl machen. Profis nehmen einen Portionierer für Eiskugeln. Damit werden die Bällchen optisch schöner, nötig ist er aber nicht. Achtung: Die Dinger werden größer! Also besser wenige auf einmal frittieren. Wenn sie goldbraun sind, fischen wir sie heraus – wenden tun sich die Bällchen übrigens ganz von alleine! Nicht panisch werden, wenn sie am Boden kleben, sie lösen sich von selbst. Die Schokoladensauce auf den Teller geben und die Quarkbällchen darauf drapieren. Wer mag, kann das Ganze mit etwas Puderzucker verzieren oder ein wenig normalen Zucker darüberstreuen. Warm oder kalt – die Dinger schmecken immer und werden garantiert nicht alt. Wer es etwas raffinierter mag, kann auch ein wenig Rum oder Eierlikör (!) in den Teig geben.

Wie hat es dir geschmeckt? Sag mir deine Meinung! Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.

Herrentöpfchen

„Doch diese Haltung hielt nicht besonders lange an."

Hallo Rainer,

ich bin treuer Leser & Abonnent der PC Games, deine Seiten kommen dabei stets als Erstes dran. Besonders gefällt mir deine „neue" Rubrik „Eat and read". Inspiriert von deinen tollen Rezepten, probierte ich unlängst das „Herrentöpfchen". Vom Umfang und den nötigen Vorbereitungen her ist dieses Gericht (verglichen mit den meisten anderen aus der Rubrik) ja vermutlich in die Kategorie „anspruchsvoll" einzugliedern. Es wäre anzumerken, dass ich in Sachen Kochen ein Laie bin (bei mir würde wohl ohne Wecker das Nudelwasser anbrennen). Dennoch gingen mir mithilfe deiner Anleitung die einzelnen Schritte recht gut von der Hand. Dabei wurde ich die ganze Zeit argwöhnisch von meiner Frau beäugt, die selbst sehr gut kochen kann. Unter den misstrauischen Blicken von Frau und Freunden servierte ich mein Werk. Doch diese Haltung hielt nicht besonders lange an. Schon nach wenigen Bissen entfuhr allen mindestens ein „Lecker!" und ich wurde unerwartet viel gelobt. Anzumerken wäre noch, dass alle Anwesenden zum derzeitigen Zeitpunkt noch leben und sogar der Wunsch nach

einer Wiederholung geäußert wurde. Ich möchte mich auf diesem Weg bei dir bedanken, dass du der Leserschaft deine kulinarischen Kostbarkeiten zur Verfügung stellst. Anbei ein Bild vom fertigen, servierten Gericht (das Anrichten muss ich noch üben).

Liebe Grüße und lass deine Rumpelkammer bitte, wie sie ist …
Dein treuer Leser: Schuchi

Es freut mich natürlich ungemein, dass dir mit meiner Hilfe dieser erste Erfolg geglückt ist, noch dazu, wo das Herrentöpfchen wirklich etwas anspruchsvoller und aufwendiger ist als die meisten anderen Rezepte. Ich kann dir und allen anderen Lesern nur raten, es unbedingt noch einmal zu versuchen. Alle Rezepte wurden auf Geschmack ebenso von mir eigenhändig getestet wie auf die unkomplizierte, fast selbst ablaufende Zubereitung. Rezepte, die bei Opf… äh … eingeladenen Testessern grüne Gesichter und/oder Würgelaute erzeugten, wurden vorher ausgefiltert. Besonderes Lob gilt hier Gerd und seinem Magen aus verchromtem Edelstahl, der wirklich vor nichts zurückschreckt und gnadenlos alles isst, was man ihm vorsetzt. Das Anrichten solltest du aber auf jeden Fall noch üben. Da dein Ergebnis eher aussah wie etwas, das man auf einer Wiese findet und sich ärgert, hineingetreten zu sein, hab ich das Foto dann lieber doch nicht veröffentlicht. Merke: Wenn es rotbraun aussieht, lieber rund als länglich anrichten! Zur Rumpelkammer: Veränderungen finden hier ja eh nur in homöopathischen Dosen statt. Dafür sorge ich schon. Aber ab und zu eine kleine Veränderung kann ja nicht schaden, oder? Immerhin musste die alte „RRechenstunde" ja auch der Kochecke weichen und wie mir die Menge der Zuschriften zeigt, war dies keine falsche Entscheidung.

Däninnen

„Du warst noch nie in Dänemark?"

Moin Rossi!

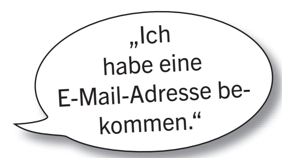
Ich fürchte, du hast mit deiner Blagen-Kolumne (die ich für sehr spaßig und richtig halte) einiges an Kredit verspielt, was du dir bei der weiblichen Neuleserschaft durch „Eat and read" erarbeitet hattest. Du warst noch nie in Dänemark? Dann empfehle ich z. B. die wunderschöne Nordseeinsel Fanø. Wobei ich mir nie sicher bin, was dort attraktiver ist: die Heidelandschaft oder die schmucken Däninnen.

btw: Bei der Frage, ob ich, der PC-Games-Kernzielgruppe als alter C64-Veteran entwachsen, euer Mag nun kaufen soll oder nicht, gibt die Aussicht auf deine spaßige Kolumne oft den positiven Ausschlag, das Blatt nun doch zu erwerben (kein Witz!). Das kannst du gerne der PC-Games-gehaltsabteilung forwarden.

Viele Grüße: Lutz Goerke

Eigentlich bemühen wir uns, allen Altersgruppen eine adäquate Gegenleistung für ihr Geld zu liefern, und ob es jetzt meine Kolumne oder der Artikel eines Kollegen ist, der dich dazu veranlasst, unser Magazin käuflich zu erwerben, spielt eigentlich keine Rolle. Ich bin mir jetzt gar nicht so sicher, ob ich mir mit „Eat and read" Kredit bei weiblicher Leserschaft erarbeiten kann, da die Rezepte bis auf wenige Ausnahmen doch sehr auf den männlichen Gaumen abgestimmt sind und vor allem deswegen ausgewählt wurden, weil sie auch von ungeübten Männern problemlos nachzukochen sind. Ich habe mir Rezepte angesehen, von denen ich annehme, dass sie von Frauen für Frauen sind. Das tut sich doch kein Mann freiwillig an! So viel Werkzeug hat der ja auch gar nicht. Und wenn die Zubereitung mehr als 30 Minuten benötigt, gibt jeder Mann schon vorher auf und telefoniert mit dem Pizzabringdienst. Selten, aber immerhin bekomme ich Zuspruch von Frauen. Aber nur weil ihr Partner zum ersten Mal selbst gekocht hat, man es tatsächlich essen konnte und keinerlei Verletzungen und Schäden an der Küche auftraten, was „ihn" ermutigte, es bei Gelegenheit noch einmal zu versuchen. Zu deiner Empfehlung: Nordsee in Verbindung mit Insel weckt bei mir stets die Assoziation mit kaltem Wasser, kühler Luft und Wind. Ich bevorzuge wärmere Gefilde und Palmen. Zur Not auch ohne schmucke Däninnen. Wenn man einmal vom Umland von London absieht, ist mir eh noch keine Gegend untergekommen, wo es keine sehenswerten weiblichen Einheimischen gibt.

E-Mail



Hallo, PC Games!

Ich habe eine E-Mail-Adresse bekommen und wollte wissen, ob diese funktioniert.

Herzliche Grüße, Martin

Ja, sie funktioniert. Leider. Hätten Sie das nicht auch mithilfe eines Freundes herausfinden können oder haben Sie keine Freunde? Bekomme ich ein Entgelt von Ihnen, wenn Sie mich als

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?



Vormonat: Kristina wurde von vielen richtig erkannt und per Los geht der Preis an Kay Schwarz.

Wenn Sie die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

LESER DES MONATS

Marcus Göbel testete für uns in Kuba, ob die PC Games gut zu Cola-Rum und Zigarren passt.

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.



Adressentester einspannen? Zu Ihrer Entschuldigung erkenne ich zumindest an, dass Sie wenigstens ein Exemplar der PC Games gekauft haben, in dem Sie diese Adresse gelesen haben. Aber ich sollte mich nicht beschweren. Zum Glück haben Sie kein Feuerzeug bekommen und wollten an meinem Auto testen, ob es funktioniert.

Mehr Quiz



Hallo Rossi,

meiner Meinung nach handelt es sich bei dem hübschen Rotschopf um Stefanie Schetter, tätig im Videobereich. Sollte ich danebenliegen, entschuldige ich mich bei den beiden.

Vielen Dank für deine Zeit

David

Beide haben deine Entschuldigung angenommen. Mach dir nichts daraus – es kann ja eh nur einer gewinnen. Warum bedankst du dich für meine Zeit? Ich habe nicht vor, dir welche zu überlassen und für die paar Minuten, die ich zum Lesen und Beantworten deiner E-Mail brauchte, werde ich ja bezahlt.

Bildschirm



moin moin habe probleme mit at-spielen nach einiger spielzeit bleibt der bilschirm stehen geht nicht kennt ihr mir vielleicht weiterhelfen. beten dank im voraus

.h.g.wilden

Ich habe zwar jetzt nicht so ganz verstanden, worum Sie beten, aber religiöse Fragen werden an dieser Stelle sowieso nicht diskutiert. Was ich aber verstanden habe, ist, dass Sie ein Problem haben – und zwar ein gewaltiges! Spontan würde ich zu einem Grundkurs der deutschen Sprache raten oder doch zumindest dazu, die Grundschule abzuschließen, ehe Sie so viel Zeit mit Computerspielen verbringen. Ihren Bildschirm hingegen sollten Sie so nehmen, wie er ist, denn wenn er nicht stehen bliebe und wirklich ginge, was mich sehr verwundern würde, wäre dies bestimmt auch nicht hilfreich. Wenn er geht – geht er dann eher langsam oder schreitet er elegant? Humpelt oder hinkt er? Sie könnten ihn höchstens bei Ebay verkaufen, wo ein gehender Bildschirm bestimmt einen nennenswerten Betrag bringen dürfte. Ich hoffe, dass ich Ihnen helfen konnte.

Download

„Über eine positive Antwort würde ich mich sehr freuen.“

Hallo,

da es das Spiel ***Elemental: War of Magic*** *nur zum Downloaden gibt und wir leider nur eine sehr langsame Verbindung haben, möchte ich Sie fragen, ob Sie mir das Spiel zum Installieren auf DVD brennen könnten. Falls das möglich ist, würde ich die von Ihnen veranschlagten Kosten vorab überweisen. Über eine positive Antwort würde ich mich sehr freuen.*

MfG: Gerold Groß

Sie haben natürlich Recht: An unserer Internetanbindung gibt es nichts zu kritisieren. Gerne kommen wir Ihrer Bitte nach, müssten jedoch im Vorfeld noch eine Kleinigkeit klären. Darf der Verlag Ihnen neben den Kosten für das Spiel auch die Bereitstellung eines Redakteurs in Rechnung stellen oder soll ein Kollege so nett sein, dies in seiner Freizeit zu erledigen? Das dürfte kein Problem sein, da jeder Verständnis dafür hat, dass Sie es nicht selbst tun können, da Ihre Internetverbindung ja sehr langsam ist und dies neben Verschwendung Ihrer kostbaren Zeit wahrscheinlich auch zusätzliche Kosten (keine Flatrate, nehme ich an) von mehreren Euros verursachen könnte. Da wir allesamt stark unterbeschäftigt sind und in unserer Freizeit ohnehin nie etwas vorhaben, prügeln sich gerade ein paar Kollegen darum, wer Ihnen zu Diensten sein darf.

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

(F) Facebook

Etablierte Methode der Zeitvernichtung. Mit dem eigenen Profil stellt man sich der Welt vor, ob die Welt will oder nicht. In Anfangszeiten noch elitär und mächtig nerdig, ist es inzwischen zu einem wenig aussagefähigen Allerweltsding geworden. Spätestens aber seit Lena Meyer-Landrut dort genauso vertreten ist wie Heidi, das schielende Opossum, stellt sich zumindest mir die Sinnfrage. Und ob es der, die oder das Facebook heißen muss, ist ein Problem, das nur unser Lektorat wirklich interessiert.



Bildquelle: Facebook.de

ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

USB-Alien



Wer immer noch einen USB-Port freihat und ein Freund der **Alien**-Filme ist, sollte sich diese 13 cm hohe Figur ansehen. Liebevoll dem Vorbild nachempfunden, macht sie auf dem Schreibtisch eine gute Figur. In zufälligen Abständen schießt die „Zunge“ heraus und das Innere des Mauls leuchtet dazu in passendem Blutrot. Okay, der Nutzwert hält sich in Grenzen, aber dafür sieht die Figur unverschämt gut aus. Leider hat mich der Preis dann noch mehr erschreckt als die berühmte Katze im Schacht aus **Alien 1**.

http://www.getdigital.de/products/USB_Alien

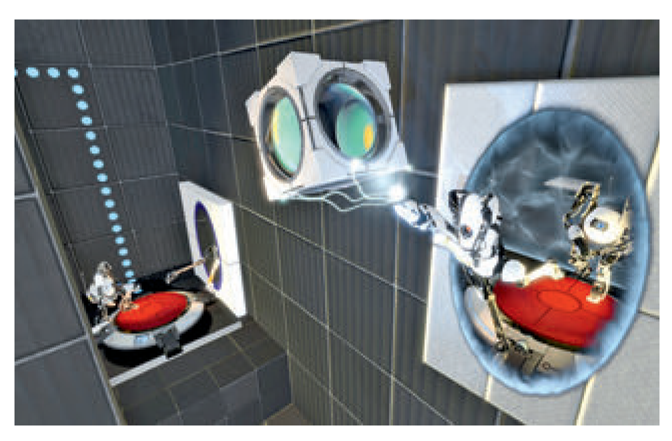


Bildquelle: getdigital.de

Im nächsten Heft

Test

Portal 2



Wegen terminlicher Restriktionen durften wir Ihnen in dieser PC Games noch nicht den Test zu Valves Knobel-Shooter präsentieren. Die Tester sind sich aber einig: **Portal 2** wird der Überraschungshit des Jahres!

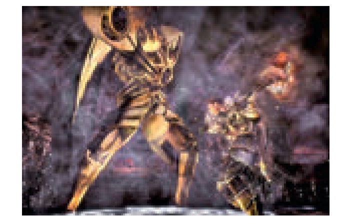
Test

Duke Nukem Forever | Vor ewigen Zeiten angekündigt, zigmal verschoben, endlich fertig!



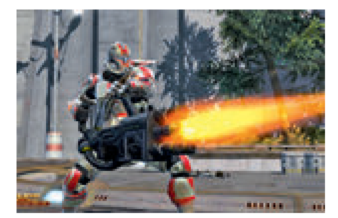
Test

Fable 3 | 3D-Modus, größerer Umfang: Was taugt die PC-Fassung des neuen Molyneux-RPGs?



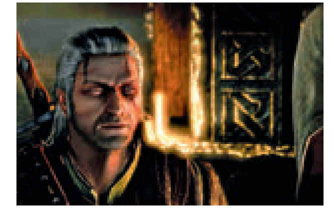
Vorschau

Star Wars: The Old Republic | Ausführliche Anspieleindrücke zu Biowares MMORPG-Knaller.



Test

The Witcher 2: Assassins of Kings | Daumen drücken, dann klappt's vielleicht mit dem Test.



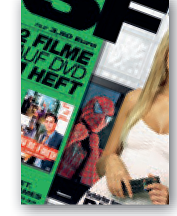
PC Games 05/11 erscheint am 27. April!

Vorab-Infos ab 23. April auf www.pcgames.de

LESEN SIE AUSSERDEM



PC Games Hardware
Spielen im Kinoformat: 27-Zoll-LCDs im Test.
Service Pack 1 für Win7 im Praxistest.
20 Mainboards für Sockel 1155 im Test.



SFT – Spiele, Filme, Technik
Titelthema: Die neue Kamera-Generation – mit großer Marktübersicht und Technik-FAQ.
Außerdem: aktuelle Kino-, DVD- und Spiele-Hits.



Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.) Thorsten Küchler, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Stellv. Redaktionsleiter Wolfgang Fischer
Redaktion (Print) Peter Bathge, Robert Horn, Felix Schütz, Viktor Eippert, Sebastian Weber, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Marc Brehme, Christian Gögelein, Jürgen Krauß, Sascha Lohmüller, Rainer Rosshirt, Patrick Schmid, Christoph Schuster, Sebastian Stange, Stephan Wilke
Redaktion (Videos) Dominik Schmitt, Stefanie Schetter
Redaktionsassistenz Yves Nawroth
Redaktion Hardware Daniel Möllendorf, Frank Stöwer
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Birgit Bauer, Esther Marsch, Natalja Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Anne-Marie Kandler, Silke Engler, Philipp Heide
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Sebastian Bienert
DVD Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Jasmin Sen

Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Christina Seifferth
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.pcgames.de
Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion Sebastian Thöing
Freie Mitarbeiter Frank Moers, Michael Bonke
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Falk Jeromin, Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Anzeigenleiter Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung Print
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Wolfgang Menne Tel. +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Peter Elstner Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigenberatung Online freeXmedia GmbH
Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Telefon: +49 40 51306-650
Fax. +49 40 51306-960
Email: werbung@freexmedia.de
Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 24 vom 01.01.2011.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,95 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-1805-8610004
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 63,- EUR, PC Games Extended 78,90 EUR, PC Games Magazin 35,90 EUR
Österreich: PC Games DVD 71,- EUR, PC Games Extended 86,10 EUR, PC Games Magazin 43,90 EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games DVD 75,- EUR, PC Games Extended 90,90 EUR, PC Games Magazin 47,90 EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games Magazin: ZKZ 62134



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg, Internet: www.dpv-network.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE.
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, HOT.
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, DESIGN ROOM.


TOTAL WAR
SHOGUN 2
MEISTERN SIE DIE GANZE KUNST DES KRIEGES
„Dieses Spiel macht seinem Namen alle Ehre!“ – Spiel des Monats
Computer Bild Spiele 04/2011
„Unglaublich großes Strategiespiel: komplex, fordernd,
unnachgiebig! Spielspaß für Monate.“ PC Games 03/2011
„So muss Strategie 2011 aussehen!“ GameStar 02/2011
„Die Mischung aus rundenbasiertem und Echtzeitspiel fesselt noch immer,
so individuell und prachtvoll gemacht wie hier war sie aber bislang nicht zu
bekommen“ Computer Bild Spiele
AWARD
Spiel des Monats
Computer Bild Spiele
JETZT ERHÄLTLICH!
Barcode mit einer QR-App fotografieren und den Trailer ansehen
PC DVD ROM
Verbessert für intel inside CORE
TOTAL WAR
WWW.TOTALWAR.COM
The Creative Assembly
SEGA
www.sega.de
© SEGA. SEGA and the SEGA logo are registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. The Creative Assembly, Total War, Shogun Total War and the Total War logo are trademarks or registered trademarks of The Creative Assembly Limited.
Intel and the Intel logo are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. All rights reserved.